APRIL 2005 38 1.150 SIT

PC Format

CD IZDAJA

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

SKRIVNOSTI WINDOWS XP

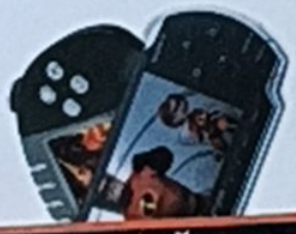
10 brezplačnih izboljšav za vaš sistem, ki jih že imate!

ATI RADEON X800 XL

Vreden je enkrat več, kot boste zanj odšteli

RAZKRINKAN F.E.A.R

Velika napoved srhljivke razvijalca Monolith



FILMI V VAŠI ROKI

Kateri prenosni predvajalnik je najboljši za gledanje filmov?

21 NOTESNIKOV

PRIMERJALNI TEST!

KATERI JE NAJBOLJŠI?

16 OPISOV IGER

BROTHERS IN ARMS

PRIMERJALNI TEST MOBILNIH TELEFONOV

REPUBLIC COMMANDO

ČAROVNIJE Z VAŠO KAMERO

POSNEMITE SVOJ FILM!

Z malo domišljije in našo pomočjo lahko postanete slovenski Spielberg

27 STRANI NASVETOV, VODIČEV IN DELAVNIC

DO KONCA IZKORISTITE SVOJ RAČUNALNIK

V MREŽI HEKERJEV

STOPITE Z NAMI V TEMAČEN SVET HEKERJEV IN SPOZNAJTE, KAKO SE ZAŠČITITI PRED NJIMI

ISSN 1580-8203

APRIL 2005 / 38 / 1.150 SIT

9 771580 820005

Ko gre za zagotavljanje varnosti, zaupajte to nalogo izdelkom in storitvam družbe Symantec.

Virusi, hekerji, neželena e-pošta in sistemske težave. Vaš računalnik, strežnik, omrežje in dragoceni podatki, ki jih hranite, so vsak dan izpostavljeni varnostnemu tveganju. Da zaustavite viruse, hekerje, zavarujete pomembne podatke, poskrbite, da računalnik deluje kar najbolje, s filtriranjem izločite neželena e-poštna sporočila in se zavarujete pred nevarnostmi v internetu, izberite izdelke družbe Symantec.

Pooblaščeni distributer za Slovenijo.

www.symantec.com

symantec.

RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

vedno bolj rušilni...

Digitalni fotoaparat
BENQ s40

- 4.24M PIXLOV
- VGRAJEN POMNILNIK 14MB
- RAZŠIRITVENA KARTICA ZA SD
- 3X OPTIČNI ZOOM
- 4X DIGITALNI ZOOM
- LI-ION BATERIJE
- VGRAJEN MP3 PREDVAJALNIK

RUŠILNE CENE

RUŠILNA CENA
35.990 SIT

03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

PCFormat
Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 38 April 2005

Vklop

Novice 10
Kaj se dogaja v svetu računalništva

Opremljeni 14
Nova oprema, ob kateri se bomo slinili

PCF Vodič 16
Iskanje partnerja na spletu in drugod

Teme

Sam svoj Spielberg 22
Dobrodošlica v svet domače filmografije

Video na dlani 26
DVD na dlani? Je to sploh mogoče? Ali se splača?

V mreži hekerjev 90
Bojte se radovednežev z dolgimi nosovi

Delavnice

Avdio Spoznajte *Music Maker Silver* 66
Nadgradnje Navijte sistemsko vodilo 70
Igre Izdelava moda za *HL2* 72
Pisarna Ustvarite PDF brez Adoba 74
Splet Celoten *Internet Clean-up Pro* 76
Programiranje 3D objekti z DirectX 9 78
Nujno Acronis prihaja na pomoč 80
Windows XP Zanimive skrivnosti 82
Grafika Animacije z *Bryce 4* 84
Varnost Protivirusni nasveti 85
Linux Osnove ukazne vrstice 86

Vodiči

20 stvari 88
... ki jih lahko poskusite, če gre vaš disk k vragu

Vprašajte Gregorja 94
Odgovori na najbolj krvavo nujna vprašanja

Odklop

DVD kotiček Za filmofile 109
Spletne strani Samo najboljše 110
Kisli možgani Še od lani 113
Samo še to... In vsega je konec 114

Kazalo oglasov

Acord-92	35, 38, 95, 124	Mobitel	69
Andersen	74	Norman	107
Anni	53	Parametica	15
Asus	13	PC H.AND	7
Bofex	123	PIRS	32
Chip	11	Radio Krško	24
CHS	2	Radio Viva	91
Diss	41	Ribera	96
Fronta računalniki	3, 21	Sunrise	110
Geoset	97	Teal	20
Gigabyte	81	TechTrade	39
Inea	93	Telemach	46
KFM	98	Tift	14
Leadtek	17	Tilia	37
Mikroing Trade	25	TrendNET	34
Mlacom	33	Ultra Impex	23
Mobinet	75	VideoToP	28, 42, 57

Vsebina revije

OPISI

Primerjalni testi

18 Mobilni telefoni
Novi modeli za klepet kjerkoli

30 Trdi diski
Dovolj prostora za vse vaše filme

98 Supertest
Spopadlo se je kar 21 notesnikov

Strojna oprema

32 ATI Radeon X800 XL
35 Novi Intelovi procesorji
36 Waltec E-ZI Phone in E-ZI Phonebox
37 DFI LanParty UT NF4 Ultra-D
38 Toshiba e750

33 Druga strojna oprema
WMG DMP-M17R1, Xoro HSD 310, Sony DCR-HC42E, Ricoh Caplio R1v, Yeong Yang YY-5501 Black, Toshiba TDP-MT200, Canyon CN-MP6HSD, KiSS DP1500, Sony VPL/CS7, Foxconn NF4UK8AA

Programska oprema

40 Norton Ghost 9.0
40 Magix Music Studio 2005

Igre

44 Sladke igre
46 Lestvice
47 F.E.A.R.
50 Star Wars Republic Commando
52 The Sims 2 University
54 Brothers in Arms
56 Playboy: The Mansion
58 UEFA Championship 2005
58 Hearts of Iron 2
59 The Punisher
60 GTR
62 Spellforce
62 Psi-Ops
63 Second Sight

64 Mini opisi
Darwinia, Bad Mojo Redux, NRA Varmint Hunter, 5 Days A Stranger, The Corporate Machine, Transport Giant Down Under

+ Poster *Playboy: The Mansion*

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Boštjan Krajnc,
Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik: VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop ord-vde pc, nvbavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

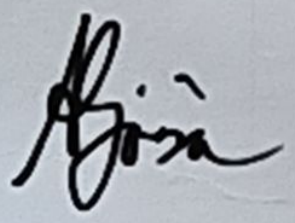
Del besedil v ali, ilustracij je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih izdajatelj avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o teh in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

O napredku

Ko sem bil še majhen, sem imel velika pričakovanja za leto 2005. Takrat so se vsi znanstveno-fantastični filmi dogajali okoli tega leta, ko so ljudje že zdavnaj poselili planet Mars, komunicirali z govorjenjem v zapestje, si smodili zadnjice z laserskimi pištolami, srkali sok z zelenimi možicljji iz oddaljenih galaksij in se s pritiskom na velik rdeč gumb v spremstvu velikega oblaka dima teleportirali iz ene utripajoče telefonske govorilnice v drugo. In kaj se je od tega uresničilo? Ne dosti, med pisanjem tega teksta ni prifrčal mimo mojega okna niti en sam leteči krožnik - sem štel - in nobeden izmed gumbov v telefonski govorilnici ne prikliče oblaka gostega dima.

Zdi se, da je računalništvo edino področje, ki je dohitelo, morda celo prehitelo zgodnje znanstveno-fantastične filme. Namesto svetovne dominacije lačnih, petdeset kvadratnih metrov velikih škatel s števci, utripajočimi lučkami, antenami, med katerimi švigajo strele in velikimi vzvodi za vklop in izklop, smo dobili majhne, na videz nedolžne škatlice, ki se, namesto da bi poskušale zavladati svetu, z nami najraje igrajo. No, če pa bo v bližnji ali daljni prihodnosti le prišlo do najhujšega in se bodo naši prijazni PC-ji povampirili, bodite prepričani, da vas bo *PCFormat* še pravi čas opremil s križem in česnom ter vas rešil pred koncem sveta. Obljubimo.

Uh, vsebina... popolnoma sem pozabil napisati nekaj o vsebini tokratne številke *PCFormata*. Verjemite, da ne zato, ker o tem ne bi imel kaj za povedati. Gremo zelo na hitro: veliko bomo govorili o filmih, notesnikih in prenosnih telefonih, napovedali bomo prihod igre *F.E.A.R.* in opisali *Star Wars Republic Commando* ter *Brothers in Arms*, v številnih delavnicah in vodičih pa vam bomo spet pokazali, kaj vse lahko počnete z vašim računalnikom, pa tega sploh niste vedeli. Uživajte, jaz grem pa ta čas izumljat teleport - tako zelo težko pa spet ne more biti.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
Ta mesec so se ji izognili vsi virusi gripe. Upamo, da bo zdržala še toliko, da bo lektorirala tale uvodnik.

GORAN RADINOVIĆ
Sicer je otroka dobil njegov kolega, ampak, citramo: "Poslavljalci revije smo eno, zato mi vmi to enajsto pivo!"

DON VITO SMODIČ
Tukaj bi sicer morala biti slika gospoda Smodiča starejšega, ampak si nismo mogli pomagati. Čestitamo, Brane.

IVO VIDERGAR
Ure in ure smo se odločali, ali bi ta mesec som dali Iva ali Janjo. Šestanek se je končal z žrebom in zmagal je...

MIHAELA WEIXL
Naš novi glas na drugi strani zveze, ko pokličete oddelek za naročnine. Prvič je na tej strani, zato ji vsi pomahajte.

Kako enostavno je življenje...

Tehnologija obstaja zato, da naše življenje naredi enostavnejše in produktivnejše.

Zato smo pri Philipsu razvili visoke tehnološke rešitve, ki imajo smisel. Naša tehnologija je tehnološko dovršena, oblikovana po vaši meri in preprosto enostavna za uporabo.

170X5
X serija LCD monitorjev Philips
- Stilna dovršenost
- Kompaktna in tanka zasnova
- Serija X postavlja nove standarde v svetu računalništva.

DVDR1645K
DVD prepisovalnik
- 4x Dvoslojno zapisovanje
- 9.5 GB pomnilniške kapacitete
- Združljiv z DVD formati (DVD+R/RW, DVD-R/RW)

CPWBS054
Delite povezano domače doživetje. Srce vašega brezžičnega omrežja.
- Hitrost 54MB/s
- WiFi 802.11 g/b
- Nadgradljivo preko interneta

KEY 019
Infotainment program
Posnemite, delite in nosite.
- MPEG4 kamkorder + fotografije + MP3
- Direktni USB

PHILIPS

Pooblaščeni prodajalci:
Gambit Trade (01/ 437 63 33), HC Center (01/ 586 66 60), ComShop BTC (01/ 547 34 70), Harvey Norman (01/ 585 50 00), Maltim (01/ 830 33 60), Unistar LC (01/ 475 55 02), Pikanet (02/ 537 11 44), MR2 (04/ 530 40 00), MA-KO (05/ 368 11 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10 - tel 01/530 08 00 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H AND COMPUTERS

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

Music Maker 2005 Silver

MAGIX Music Maker Silver je nova generacija multimedijske programske opreme z neposredno povezavo do spleta za snemanje in nalaganje novih zvočnih in video zapisov. Povlecite profesionalno izdelane zvočne in video vzorce na pravo mesto in vaš prvi videospot bo pripravljen. Program podpira celo vrsto vtičnikov za izdelovanje lastnih zvokov, omogoča pa tudi uvoz glasbe s CD-jev in iz datotek MP3.

Internet Cleanup Pro

Internet Cleanup Pro je program za odstranjevanje sledov vaših spletnih aktivnosti, ki je prejel že več nagrad. Preberite našo delavnico v tej številki in spoznajte osnove tega zares uporabnega programa.

Acronis True Image

Acronis True Image vam omogoča, da ustvarite popolno kopijo vašega diska in tako z lahkoto poskrbite za varno arhiviranje in kloniranje. Varnostna kopija vsebuje vse podatke originala, vključno s podatki o računalniku, operacijskem sistemu in programih. Po popolnem sesutju sistema lahko takoj obnovite celoten sistem ali pa preprosto nadomestite le izgubljene datoteke in mape s pomočjo varnostne kopije.

PDF XChange Lite 3.0

Datoteke tipa PDF so strašno praktične za izmenjavo podatkov, saj jih vsi računalniki prikažejo enako. Na žalost pa ste za njihovo izdelavo doslej potrebovali precej drag program *Adobe Acrobat*. Doslej. *PDF XChange* bo na zelo preprost način pretvoril katerokoli datoteko .doc v PDF.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

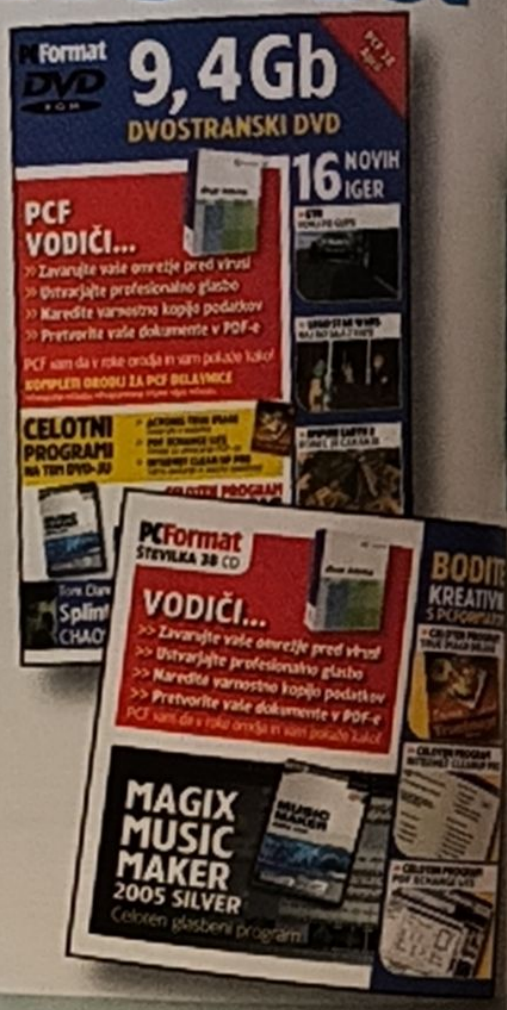
Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v PCF, boste težko našli še kje drugje.

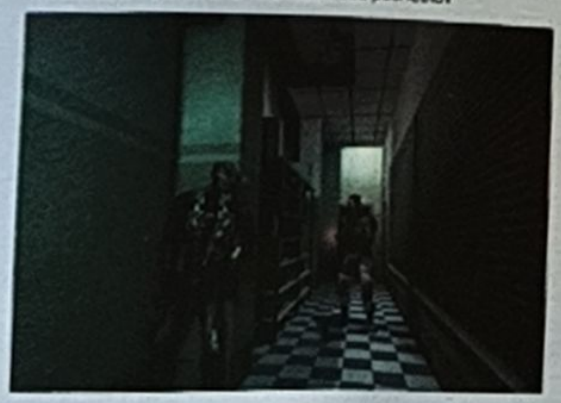
Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.



Preizkusni programi

3D Canvas Program za 3D modeliranje in animacijo
Audacity 1.2.3 Dober snemalnik in urejevalnik zvokov
DeepBurner Orodje za zapisovanje CD-jev in DVD-jev
Dev-C++ Orodje, ki vam bo olajšalo programiranje v C++
DubIt Preprosto dodajte zvok datotekam AVI
eTrust Antivirus 7 Zaščitite vaše računalniško omrežje
Paint Shop Pro 9 Eden najboljših grafičnih programov
SiSoftware Sandra Standard 2005 Testirajte sistem
SUSE Linux Operacijski sistem s kupom programov
Texture Maker Vse, kar potrebujete za ustvarjanje tekstur
The GIMP Eden najboljših programov za risanje
VirtualDub Pripomoček za montažo video posnetkov



Igre

Act of War Strateška igra z globoko zgodbo
Champions League 2005 Nogomet, nič več, nič manj
Children of the Nile Preberite opis v prejšnji številki
Empire Earth II Nadaljevanje ene bolj priznanih strategij
FlatOut Divje dirkanje z odličnim upoštevanjem fizike
GTR Opis v tej številki – realistična simulacija dirkanja
Hearts of Iron 2 Strateška igra za največje navdušence
LEGO Star Wars Zanimiva mešanica dveh priznanih imen
Nascar Sim Racing Še ena simulacija dirkanja vredna ogleda
Psychotoxic Odštekana prvoosebna strelska igra
Splinter Cell: Chaos Theory Sam Fisher je ponovno v akciji
SWAT 4 Končno prihaja nadaljevanje te taktične akcije
Heritage of Kings: The Settlers Pričakovano nadaljevanje

Dodatki in modi

Half-Life 2 Nove stopnje in modifikacije za to uspešnico
Half-Life 2 Orodja za izdelavo lastnih stopenj
Morrowind Crafting 1.0 Nadgradite to domišljijsko igro
Counter-Strike Source - FP Source 1.0 Nov videz igre
DOOM 3 - Classic Doom 3 0.25 Klasika z novim pogonom
Enemy Territory - ETF v1.0 Brezplačen mod za brezplačno igro
World Of Warcraft Dodatki za udobnejše igranje

Internet programi

Ad-Aware SE Personal Edition Znebite se spywara
eVoiceSaver Omogoča pošiljanje zvočne e-pošte
Firefox 1.0 Odličen spletni brskalnik, ki resno konkurira IE
Skype Brez težav komunicirajte z mikrofonom preko interneta
Spybot - Search & Destroy Še en borec proti spywaru
ZoneAlarm Odličen in še brezplačen požarni zid

+ ŠE VELIKO VEČ

Seznam velja za PCFormatov DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformaslo.net

Pismo meseca

Kriva pota

Pozdravljena, super revija *PCFormat*. Takoj bom prešel k bistvu. Nekaj številk nazaj se je v rubriki Pismo meseca začela debata o tem, kako igre postajajo vedno bolj plitke, kako se vedno več vlaga samo v tehnično perfektnost. Jaz bi rad k temu dodal samo še to, da ne gredo samo igre po tej poti navzdol, ampak se nekaj podobnega dogaja tudi filmom. V desetih sekundah naštejte tri hollywoodske filme, ki so vas v zadnjem času prisilili k razmišljanju... skoraj da jih ni. Ves denar se vlaga samo še v posebne učinke, pozabljajo pa, da za dober film potrebuješ dober scenarij in dobre igralce. So seveda tudi izjeme, veličastna trilogija *Lord of the Rings* na primer. Ampak tudi ta bi propadla, če ne bi vsebovala dveh elementov, ki sem jih omenil. Osebno stokrat raje pogledam kakšen dober evropski film kot deset hollywoodskih skropucal polnih mišičastih moških, na pol slečenih žensk, nemogočih eksplozij in slabo računalniško izrisanih likov (*Hulk*!?). Kaj ti ljudje mislijo, da lahko film obstaja brez igralcev? Da lahko vse skupaj narišejo? Prav zanima me, kdo se bo filmov tipa *Van Helsing* spomnil čez kakih 20 let. Grem pa stavit 10.000 SIT, da bo Casablanca klasika tudi takrat. Kaj menite vi?

Damir, Ljubljana

PCF pravi Sprejmemo stavo. Ne zato, ker se ne bi strinjali s teboj, ampak preprosto zato, ker nas zanima, če se boš čez 20 let še spomnil, da smo ti dolžni deset jurjev. Drugače pa tudi sami opažamo pri filmih nagibanje v smeri zaslužka in ne kvalitete. Kar je hudimano žalostno – film naj bi bil umetnost, pa si te oznake večina novejših filmov nima pravice niti srečati, kaj šele nadeti.

Pusti zaenkrat filme in se posveti kakšni dobri igri, ki ji globina še ni tuja. *Pro Evolution Soccer 4* je že ena taka. Podjetje VideoToP d.o.o. ti jo poklanja skupaj z igralnim ploščkom Trustmaster Wireless Dual Triger.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni ploščck Trustmaster wireless dual triger in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Obe nagradi bosta med seboj odlično sodelovali, kar smo za čas testiranja vedno znova ugotavljali.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki se zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno, mi pa bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas.

pisma@pcformatslo.net

Microsoftovi glodalci

V januarski reviji sem zasledil komentar, da je večina članov vašega uredništva navdušena nad Microsoftovo miško Intellimouse Optical. Sam sem jo tudi uporabljal zadnja tri leta, uporabnost in natančnost sta (bili) odlični. Zdaj pa je s podvojenimi kliki postala nadležna in neuporabna.

Pozanimal sem se na forumu in izvedel, da je stvar v mikro-stikalu miške. Baje, da imajo to napako vse Microsoftove miške. Šum se pojavi s časom in s časom se še poslabša. Na mikro-stikalih ni nobenega električnega odboja. Rešitev je sicer enostavna, popravek elektronike ali gonilnikov, oni pa enostavno ignorirajo to napako. Izvedel sem tudi, da mikro-stikala brezplačno zamenjajo, če jim miško pošlješ nazaj.

Njihove miške so, če spregledamo to pomanjkljivost, odlične. Zakaj ne popravijo tega? V čem je težava?

Erik, Nova Gorica

PCF pravi Dokler težave ne priznaš, je uradno pač ni. Sicer pa sami s svojim Intellimousom zaenkrat še nimamo tegob, ki jih omenjaš, tako da bomo potrkali po lesu.

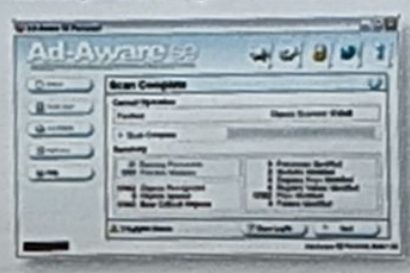
Jezno

Ne bom vas hvalil, saj tako ali tako veste, da ste v vrhu ponudbe računalniških revij v samostojni Sloveniji. Pa preidimo kar na bistvo, ki je vplivalo na moje pisanje. Morala!!! Na živce mi gre, da so se v zadnjem času kar precej na glas začele oglašati pripadnice nežnejšega spola o poučnosti in pohujšljivosti raznih revij in iger. Vse preveč črnila je že bilo prelitega prav zaradi tega. Zavedati se moramo,da se je življenjsko okolje popolnoma spremenilo in zadovoljen sem, če moj sin sedi pred monitorjem in igra *Painkiller*, *Doom 3*, *Half-Life 2*. Zakaj? S tem, da pobija razne namišljene pošasti, še ne krši nobene moralne vrednote. Kaj pa okolje? Ja, v širšem okolju pa na otroka prežijo droge, prostitucija in kriminal, in ni rečeno, da mora biti storilec, lahko je tudi žrtev.

Neke marne moti razgaljenost deklet. Kaj pomeni neko dekle na ovitku računalniške revije v premajhnem modrcu? Pogledajo naj v svoje revije Lady, Lisa in podobno, kjer imajo kar nekaj golih deklet in moških ter podrobne opise seksa in načrte, kako naj bo seks najboljši, najlepši. Pa še nekaj – v televizijski reklami med risankami kažejo golo žensko, ki se prha in uživa v vsakem dotiku svojih rok na telesu!? Marne premislite, kje začeti z moralo!

Primož, Tržič

PCF pravi Uh, očitno se je razvnela prava vojna med spoloma. In moški računalniških iger ne damo! [Ženske pa še manj! – Barbara]



Prvi april

Sem zvesti bralec vaše revije. Rad bi vam povedal, da sem zbiratelj kritičnih datotek: za zdaj jih imam že 17.062. Če mi ne verjamete, vam zraven še pošljem par slik kot dokaz, da jih imam že toliko. Aja, pa da ne boste res mislili, da sem zbiratelj to je bila samo šala!

Sandi

PCF pravi Bravo. Morda ne bi bilo neumno, če bi olimpijskemu komiteju predlagal, da na naslednje zimske olimpijske igre uvrstijo zbiranje kritičnih datotek kot novo disciplino. Aja, pa da ne boš mislil tega res, to je bila samo šala.

E-nakupovanje

Na začetku vsem pošiljam ene lepe pozdrave, pohvale (no, saj ste tega v pismih že navajeni). Verjetno tudi že veste, da ste najboljša revija bla,bla,bla itn. Gotovo se že sprašujete, zakaj vam sploh pišem. Hja, pišem vam zato, ker bi rad delil svoje misli z vami. In tema tega meseca bodo... trgovine. Kaj imajo trgovine zveze z računalništvom, me sprašujete? No, pa vzemimo eno navadno računalniško trgovino v Sloveniji. Moje veličanstvo se nek večer spomni, da potrebuje novo grafično kartico. Super, grem na internet poiščem najcenejši nakup. Dodam v košarico in nato naročim. V krajšem času mi kartico dostavijo (če imam srečo v treh dneh) in če naročim pri pravi trgovini mi še poštnine ne zaračunajo. Kartico dobim poceni, hitro... Pri vsem tem mi pa še iz mojega računalniškega stola ni treba vstati. Z razvojem interneta pa bo takih spletnih trgovin vse več in več. Si zamislite trenutek, ko bomo lahko naročili kruh kar preko interneta? Dostavili nam ga bodo hitro, cena pa bo morda še nižja kot v navadni trgovini. In kaj bo potem s temi trgovinami? Vse kaže na to, da bodo počasi začele propadati.

Nejc Vesel

PCF pravi In mi se bomo zaradi neprestanega sedenja in klikotanja po miški spremenili v velikansko žoge sala s štrcljem, ki bo ravno dovolj razvit za premik miške in pritisk na gumb... Mimogrede, nakup kruha preko interneta je v Mercatorju že mogoč.

OPRAVIČILO

V prejšnji številki se je z našim supertestom ohišij grdo pogral tiskarski škrat. Ob testu ohišja Logic Concept smo tako vstavili napačno sliko in napačno zapisali, da je testiranje omogočilo podjetje PC H.AND. Če vas dotično ohišje zanima, se obrnite na podjetji Comtron ali Chip Trade. Dodatna razlaga je potrebna tudi pri ohišju Aopen XC Cube: ocena v supertestu je bila namenjena samo ohišju, medtem ko si celoten sistem zasluži višjo oceno, kar smo tudi zapisali na strani 31. Cena v supertestu je višja od ostalih, ker zajema celoten sistem in ne zgolj ohišja. Vsem, ki smo jih s tem osiromašili, se iskreno opravičujemo.

Fotografija © Kobal

Kdo uporablja spyware, da bi vas opazoval? Microsoft jih bo zaustavil.

Spynet vas opazuje

Microsoft je končno zbral svojo opremo in se podal v vojno proti spywaru... se boste pridružili bitki ali sprijaznili s porazom?

Spyware je novi komunizem. Babičin računalnik deluje prepočasi? "Spyware..." bo zašepetala in z očmi prihuljeno švigala po sobi. Pornografske slike v vaši mapi Recent Documents? Ja, kriv je spyware. Beseda, ki jo slišite iz ust vsakega računalniškega uporabnika, skrivnostna grožnja, ki preži v vsakem temnem digitalnem kotičku. Medtem ko je hekanje za manj strokovno podkovanega PC uporabnika ezoteričen koncept - čudno poimenovana grožnja, katerih učinki so španska vas - pa je beseda "spyware" razumljiva sama po sebi. Nekdo vohuni za vami. In dobrih pet let po konceptu je grožnja postala zares pereča. V poskusih zaustavljanja te grožnje pa je pobudo končno prevzel tudi Microsoft.

Pred nekaj tedni je izdal *AntiSpyware*, prvi plod njihovega nedavnega odkupa varnostnega podjetja Giant. In zadeva je presenetljivo dobra. Ciniki med nami so opazili, da je skoraj identična Giantovemu programu pred nakupom (zares, naš požarni zid ga celo prepozna kot *"Giant AntiSpyware"*), dejstvo pa je, da je na našem sistemu našel golazen, ki je drugi zanesljivi lovci na zlonamerne programe, kot sta *Ad-aware* in *Spybot*, niso. Vključuje tudi Spynet, izbirni sistem, s katerim lahko doslej nedokumentiran potencialni spyware na vašem sistemu prijavite Microsoftu za analizo. Rezultati bodo pripomogli k nadaljnjemu posodabljanju baze definicij AntiSpywara. Kljub temu pa mu je spodletelo, da bi nas opozoril na poskus namestitve dobro znanega (čeprav ne preveč škodljivega) adwara Avenue-A in Doubleclick pri dostopu do Hotmaila v *Internet Explorerju*. *Spybot* tovrstni poskus namestitve vestno blokira, iz nekega razloga pa Microsoftova aplikacija pozabi omeniti, da je adware tudi na Microsoftovi spletni strani. Zabavno, ni kaj. Bolj kontroverzna pa je Microsoftova namera, da bi po končanem testiranju različice beta za *AntiSpyware* pričeli zaračunavati. Dokler je še brezplačen, ga prenesite z www.microsoft.com/athome/security/spyware/software.

Štirje načini za varnejši Internet Explorer

Celo s programom za blokiranje spywara ima *IE* več lukenj kot zarjaveli strgalnik. Tukaj boste našli nasvete za varnejše brskanje po internetu

PROBLEM:
Vsaka spletna stran lahko prebere vsebino odložišča v Windows, če je to njena namera - gre za potencialen način zbiranja naslovov elektronske pošte in podrobnosti o bančnih računih, ki bi lahko bili shranjeni na tem mestu.

REŠITEV:
V *IE* poiščite **Tools** Internet **Options** Security. Nato izberite Internet Zone in "Custom Level". V seznamu poiščite "Allow paste operations via script" in nato izberite Disable.

PROBLEM:
V času pisanja obstaja nezakrpana varnostna luknja v datoteki HTML za pomoč, ki omogoča oddaljen vdor v PC.

REŠITEV:
Podobno kot pri prejšnjem nasvetu, le da v tem primeru onemogočite (ali nastavite na "Prompt") "Drag and drop or copy and paste files". Druga rešitev je orodje, ki problem sicer ublaži, ne pa tudi odstrani: www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS05-001.mspx

PROBLEM:
Določene zelo obiskane spletne strani (kot sta Hotmail in eBay) namestijo adware in/ali piškotke, kadar jih obiščete z *IE*.

REŠITEV:
Spybot S-D (http://security.kolla.de ali na našem disku) naredi vaš PC imun zoper stotine znanih reklamnih in spyware aplikacij in samodejno blokira tiste na Hotmailu in eBayu.

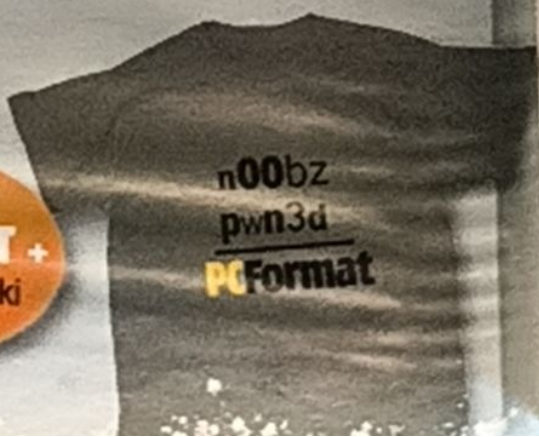
PROBLEM:
Vsak teden so prepoznane nove varnostne luknje v *Internet Explorerju*, vse med njimi pa niso takoj pokrpane.

REŠITEV:
Uporabljajte drugi brskalnik, najbolje *Firefox* (*www.getfirefox.com* ali na našem disku). Čeprav tudi sam ni ravno brez varnostnih lukenj, je neprimerno varnejši od *IE*, delno zato ker ga uporablja precej manj ljudi, zaradi česar ga golazen ne napada v taki meri.

PCFormatova majica

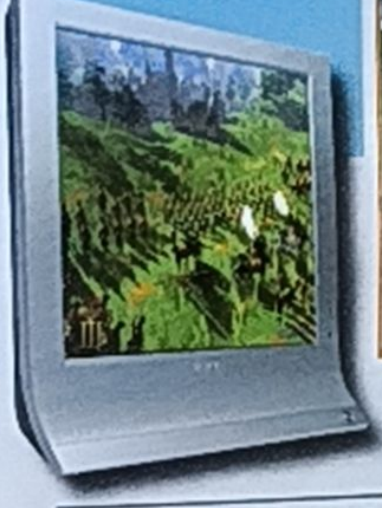
Postanite ponosni lastnik majice PCFormat!
Pokličite 02 330 330 1 ZDAJ!
Cena je enaka ceni 1 revije.

1.450 SIT + poštni stroški



SONY IN X-ČRNO

Na veliko zadovoljstvo naših utrujenih zenic je Sony predstavil novi seriji monitorjev LCD, HT in HS, ki se ponašata s tehnologijo X-black. Slednja tem lepotcem prinaša sliko kakovosti, ki nas je v bližnji preteklosti že enkrat vrgla na zadnjo plat. Medtem ko se modela serije HS lahko pohvalita z izjemnim odzivnim časom (17-palčna različica samo 8ms), pa je posebnost serije HT integriran TV sprejemnik. K tej lastnosti sodijo seveda tudi teletekst, daljinski krmilnik in prikaz slike v sliki (PiP). Tako lahko, ko filma zaradi oglasov ne gledate, mirno brskate po spletu. Če ste car, boste seveda počeli oboje hkrati.



PCFtest

KORISTNI PROJEKTI

Izkoristite vaš nedejaven PC. Namestite eno izmed naslednjih aplikacij in morda boste rešili svet.

Kaj je?	Za	Proti
SETI@home http://setiathome.ssl.berkeley.edu Ta projekt prejema pakete informacij iz vesolja, te pa so nato poslane PC-jem za analizo znakov življenja.	Ne pričakujte veliko v zameno, razen možnosti, da boste ravno vi tisti, ki boste našli ET-ja. Teče v ozadju ali nenehoma. Preprost je za uporabo in ne povzroča težav. Veliko vizualne aktivnosti.	Projekt SETI je eden najboljših za masovne statistične podatke in prava vizualna poslastica, zato ga je težko kritizirati – čeprav lahko godrnjate o njegovi nesmiselnosti, če ne verjamete v življenje v vesolju...
Climate Prediction www.climateprediction.net Zasnovan za pregled klimatskih napovedi za Zemljo in napovedi sprememb, do katerih bi lahko prišlo v prihodnosti.	Za Network Computing uporablja Berkeley Open Infrastructure, ki lahko določi, koliko procesorske moči dobi vsak projekt. Dodatno: ohranjevalnik zaslona.	Česa posebnega za pašo oči tukaj ne boste našli. Med tekom projekta ne morete opazovati nobenih statistik, saj gre za aplikacijo po principu namesti-in-pozabi.
Einstein http://einstein.phys.uwm.edu Einstein je sistem, ki uporablja vaš PC za procesiranje algoritmov pri iskanju vrtečih se nevtronskih zvezd ali pulzarjev.	Še en projekt BOINC, kar pomeni, da lahko teče skupaj z drugimi projekti, čeprav lahko vaš procesor pri tem protestira. Vaša najboljša možnost je, da poimenujete zvezdo.	Uporaba BOINC je dobra, ker omogoča upravljanje vaših projektov, po drugi strani pa je nekoliko nezanimiva – iskreno povedano, si želimo več realno-časovnih vizualizacij vesolja.
Cancer Research www.grid.org/projects/cancer Lahko sploh verjamete, da Oxfordska univerza uporablja množično procesorsko moč ljudi pri iskanju zdravila za rak?	Očitno je možnost odkritja zdravila velika privlačnost tega projekta – iskanje nezemljanov se v primerjavi s tem zdi malce nepomembno. Projekt se ponaša s privlačnim vmesnikom in veliko statistikami.	Aplikacija je bila včasih precej počasna pri nalaganju 3D grafike. V primerjavi z BOINC, vmesnik omogoča le malo uporabniškega nadzora z omejenimi možnostmi.
Large Hadron Collider http://lhcathome.cern.ch Za časovne popotnike med vami – gre za projekt, ki se osredotoča na pospeševanje delcev in poskuša poustvariti začetek časa.	Tako kot pri podobnih projektih, tudi od tega nimate veliko koristi. Kljub temu pa lahko pri tem projektu poveste vsem svojim prijateljem, kakšno uslugo delate človeštvu. Uporablja BOINC.	Vizualno ni preveč privlačen zaradi vmesnika BOINC, ohranjevalnik zaslona pa omili dejstvo, da ne morete opazovati številk in statistik.

ZAKLJUČEK

Čeprav sta za vse projekte BOINC značilna nedodelan grafični vmesnik in pomanjkanje interakcije, je njihova prednost v sposobnosti procesiranja številnih projektov naenkrat, z enakimi ali neenakimi možnostmi, kakor pač določite. Čeprav sta projekta SETI in Cancer Research bolj vizualno in subjektivno privlačna, je projekt Cancer nekoliko bolj zapleteno pravilno nastaviti.

Predobro, da bi bilo res

So vam v zadnjem času ponudili vrhunsko zmogljiv procesor po neverjetno nizki ceni? Ni vse zlato, kar se sveti

K daj Athlon 64 ni Athlon 64? Ko je eden izmed serije 60.000 okvarjenih procesorjev, ki so jih ta mesec zasegle tajvanske oblasti. Procesorji iz AMD-jeve testne tovarne so bili ponovno označeni kot popolnoma funkcionalni, sodeč po govoricah na internetu pa jih okrog milijon že kroži po evropskem sivem trgu. Sivi trg v bistvu sestavljajo izdelki, ki niso bili uvoženi preko uradnih kanalov; ker zadeva dejansko ni nezakonita, se nekateri manjši trgovci na ta način okoristijo v upanju, da jih bodo prodali ceneje od tekmecev. "Kupci dejansko ne morejo vedeti, ali procesor prihaja s sivega trga ali ne," opozarja Andy Gibson z **www.overclockers.co.uk**. "Kupcem priporočamo, da procesorje kupujejo pri velikih podjetjih, ki nakupujejo le preko znanih, uradnih kanalov."

Ali je vaš 2,4GHz ponos tako v resnici 1,8GHz nesreča, ki samo čaka, da bi se zgodila? Pri AMD-ju so gladko zanikali, da bi nepravilno označeni procesorji dosegli Evropo. Še več, po mnenju njihovega tiskovnega predstavnika Richarda Barkerja so lahko "kupci popolnoma prepričani, da so AMD-jevi procesorji v originalni škatli, kupljeni pri kateremkoli viru, pristni." S tem je hotel povedati, da se mora na embalaži nahajati AMD-jev hologram, sistem, ki ga uporabljajo v zadnjih šestih mesecih. Če vam bo kakšen mladenič poskušal prodati enega v gostilni, si ga zato pobliže oglejte www.amd.com

PCFORMATOVA NAGRADNA IGRA

Poklonili smo grafično kartico Leadtek WinFast A6600 TD!

Dobitnik glavne nagrade je **Marko Vidović**, Zagojiči 13A, 2272 Gorišnica.
S priročnimi torbicami za CD-je in DVD-je pa se bodo potolažili: **Peter Simonišek**, Pečice 5, 3257 Podsreda; **Peter Repič**, Potrčeva c. 50A, 2250 Ptuj; **Branko Banko**, Marje Poboršnikove 4, 1122 Ljubljana; **Andrej Vučkič**, Andrejci 9a, 9221 Martjanci; **Janez Klemenčič**, Dobrič 22, 3313 Polzela.
Vsem nagrajencem na vse pretege čestitamo in jim želimo obilo zadovoljstva pri uporabi nagrade.

Vsak mesec izžrebamo tudi pet bralcev, ki bodo s pomočjo SMS sporočila glasovali za svojo najljubšo igro. Na številko **2929** pošljite sporočilo **GAME PCF Tetris**, če želite glasovati za igro Tetris. Če bi radi glasovali za kateri drug naslov, ga vnesite namesto besede Tetris.

DNAthlon

V am je všeč ideja genetsko spremenjenega procesorja? Zamisel je za korak bliže izvedbi, saj so inženirji pri MIT pričeli graditi lastne vijačnice DNK. Bioopeke (Biobricks) – izvlečeni segmenti DNK – imajo preprosto funkcijo, kot je vklopi/izklopi, uporabljajo pa jih za izdelavo nove vijačnice DNK, ki lahko izvaja zaporedje takih funkcij. Večje število Bioopek je podobno električnim komponentam, zato se lahko nadejamo, da bomo v prihodnosti DNK lahko zasnovali tako, da bo ustvarjala skoraj vse – od procesorjev do novih kromosomov za človeški genom. Neverjetno.
http://web.mit.edu/be

Kako močno se vživite v igro?

Ali se vživite, tako da dejansko slišite in vidite svoje sovražnike in soborce?

Ste se že kdaj čutili, da vam nekaj manjka, potem ko ste ugasnili računalnik in pred tem v online igranju nekomu sprašili rit? Ste si že kdaj želeli, da bo obstajal kak boljši način komunikacije s soigralci in bolj ponižen način omalžovanja poražencev, kot le običajno tipkanje "Ha, Ha, Ha!!". Naj so igre še tako realistične in interaktivne, se preko interneta še vedno vsak bori popolnoma sam. Borijo se skupaj s soborci, ki jih ne vidijo, proti sovragom, ki jih ne poznajo.

Sedaj bo drugače, zahvaljujoč ASUS-ovi rešitvi GameFace Live, bo lahko končno vsak spoznal svoje zaveznike in nasprotnike v igranju preko interneta.

TEHNOLOŠKA INOVACIJA

GameFace Live je video konferenčna platforma na grafičnih karticah ASUS, ki omogoča, da se do 8 igralcev vidi in pogovarja med igranjem s pomočjo videokonferenčnega okna, ki se odpre preko screena igre. Velikost okna je možno poljubno nastavljati, na voljo pa je tudi prosojni način, ki omogoča še večjo preglednost nad igro.

Namesto preklapljanja med okni za vpisovanje sporočil imate sedaj popolnoma proste roke pri igranju igre, ki se ji lahko popolnoma posvetite, obenem pa prosto komunicirate s soigralci.

VEČNAMENSKA UPORABNOST

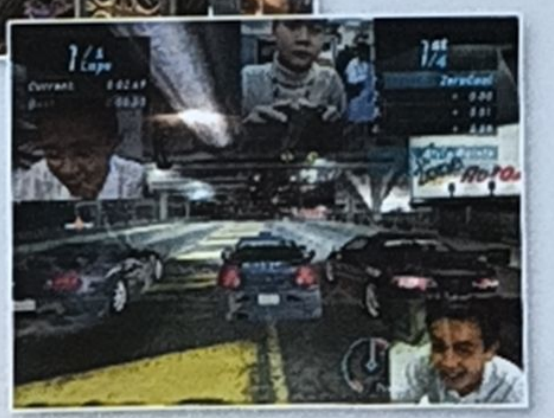
Poleg ekstremnega povečanja doživljanja igre, je GameFace Live izjemno uporaben tudi pri vsakodnevnih opravilih.

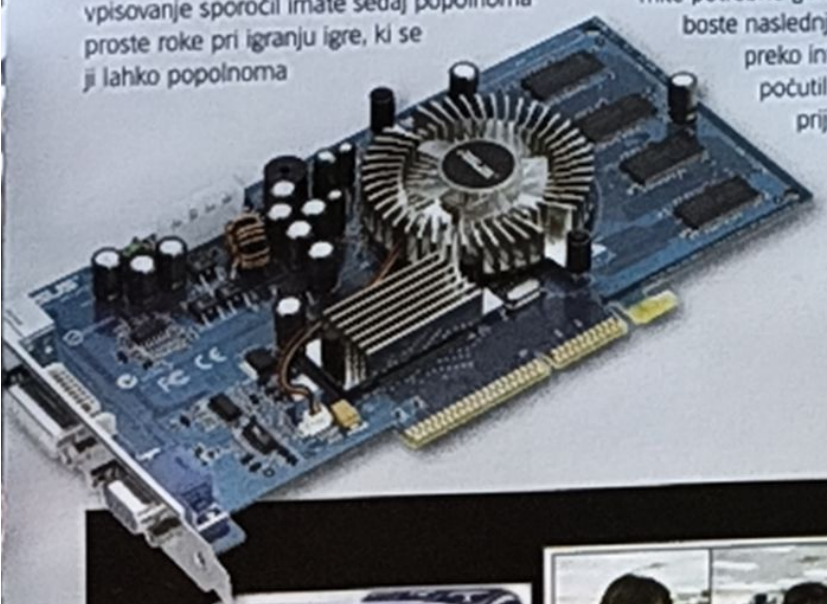
Ste sredi najpomembnejšega dela igre, pa se na TV pravkar začenja vaša najljubša oddaja? Če je vaš računalnik opremljen s TV kartico, vam GameFace Live omogoča gledanje TV-ja ob igranju iger, tako da nikoli več ne boste zamudili nobene pomembne oddaje ali dogodka.

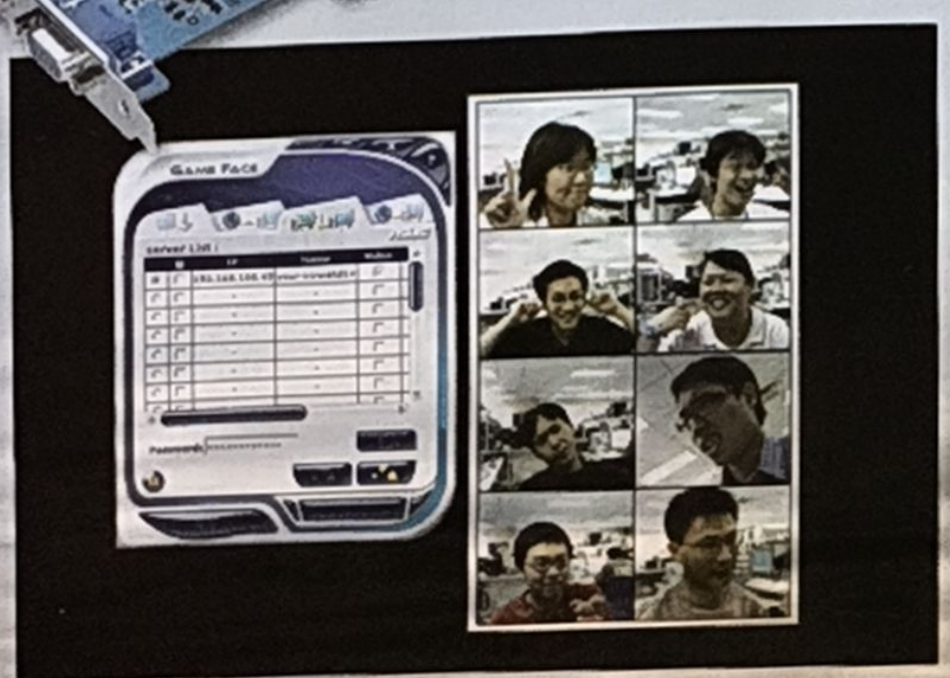
Vaša žena je odšla po nakupih in vas zadolžila za varovanje otroka. Usmerite vašo spletno kamero v posteljico, kjer otrok počiva, in si preusmerite prikazovanje slike z GameFace Live na vaš zaslon. Sedaj lahko uživate in ste obenem tudi odgovorni oče.

KAKO DO GAMEFACE LIVE?

Vsem novim Asusovim karticam je GameFace Live že priložen. V kolikor imate starejšo Asusovo kartico, obiščite internetno stran **www.asus.com** in snemite potrebne gonilnike. Ko se boste naslednjič bojevali v igri preko interneta, se boste počutili, kot da so vaši prijatelji in sovražniki z vami za popolnoma novo doživetje iger!

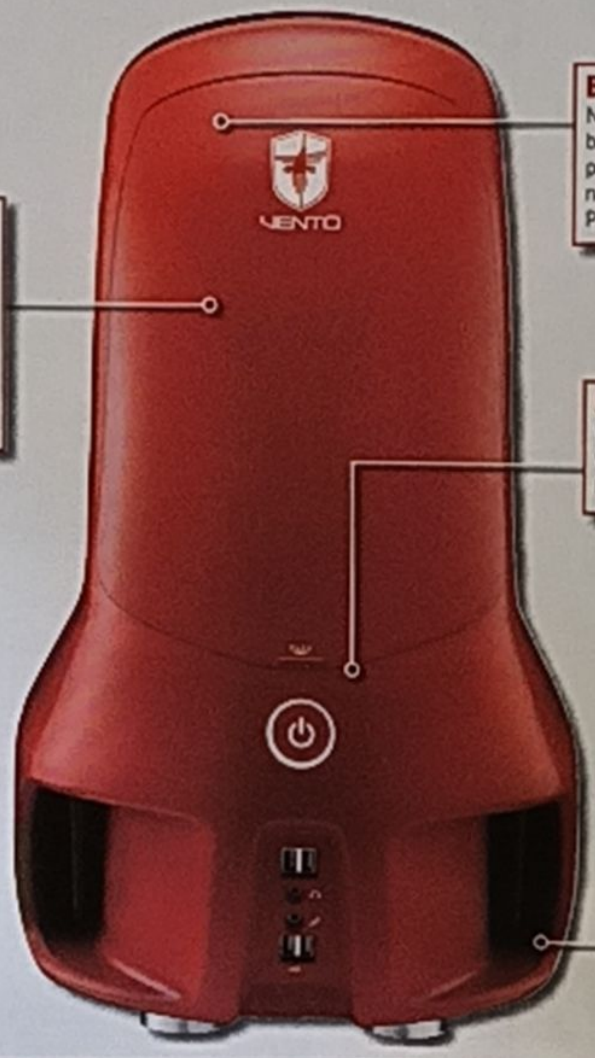






OPREMLJENI

STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ ZAŽELENIH IZDELKOV.



Barvni pridih
Na voljo je v zeleni, rdeči in modri barvi. UV premaz pa "daje svetleč, povoščen učinek in preprečuje nastajanje prask, ki pokvarijo videz PC-ja". Očitno

Enostaven dostop
Stranico lahko odstranite brez vsakega orodja, tako da omogoča dostop do notranjosti brez uporabe izvijačev in izgubljanja vijakov.

Sezam, odpri se
Ventova sprednja stranica je vzmetena in zdrsne navzgor po pritisku na gumb.

Hladno drobovje
S pretokom zraka upravljata 8cm ventilator spredaj in 12cm ventilator zadaj.

Hudo ohišje

Asus Vento

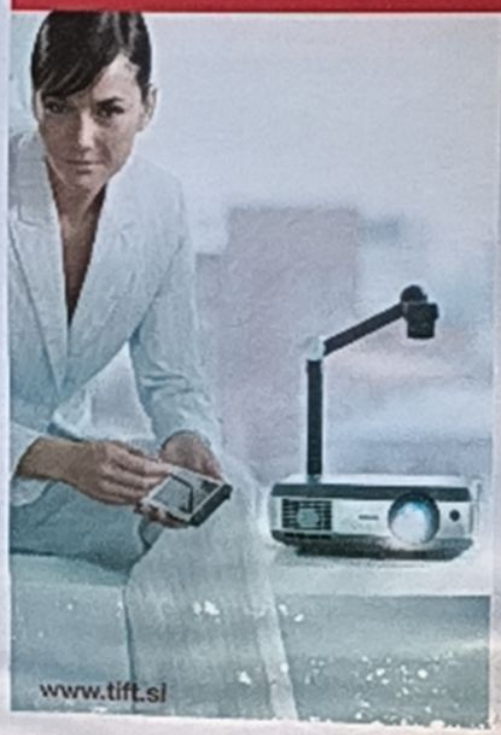
Cena 32.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.asus.com

Bi radi imeli PC, ki spominja na Alienwarove pošasti, ne da bi morali babico prodati tovarni lepila? No, Asus, proizvajalec vse mogoče kvalitetne opreme za PC (in celo nekaterih Applovih notesnikov) ima pravo stvar za vas. Novo ohišje Vento ATX hodi po isti poti kot Alienwarovi PC-ji višjega razreda, po našem mnenju pa ima precejšnjo prednost v videzu. Če smo čisto iskreni, nas Alienwarove stvaritve nikoli niso pripravile do tega, da bi ponoreli in takoj tekli nekam v tujino, da bi jih lahko kupili. Zdijo se nam še najbolj primerni za zagrizene igralce z mastnimi lasmi, ki se ne znajo pohvaliti s prav ničimer, razen njihovih strojev. Nam je vsekakor bolj všeč lični pološčeni videz Asusovega ohišja, ki v nas zbuja nostalgične spomine na čase, ko smo vsi želeli biti Storm Trooperji. Na praktičnem koncu pa se Vento ponaša z zvito zasnovano sprednjo stranico, ki se odpira navzgor, namesto na stran (tako da ne boste lovili stvari z mize, ki bi jih vratca drugače veselo pometla pred sabo), ter obilo možnosti za hlajenje in razširitve, dobiti pa ga je mogoče v treh barvah.

NUJNO

profesionalne predstavitve

mobilne
brezžične možnosti
predstavitve s kamero
domači kino



Pravi izbor
TOSHIBA

Na visokem tehničnem nivoju Toshiba nudi neprestane inovacije in najboljše storitve - s poudarkom na izjemni obliki. Mobilno, z vgrajeno kamero, udobno brezžično LAN povezavo ali domači kino za filmsko doživetje v vaši dnevni sobi. Toshiba poudarja s svojo do potankosti obogateno paleto produktov za vsakovrstne potrebe sodobne rešitve, ki navdušujejo.

Cena brez DDV: že od 227.000 SIT dalje

TIF-T d.o.o.
Tržaška 118, 1000 Ljubljana
t: 01/256 15 40, f: 01/257 37 58
e: dobrodosli@tift.si

Hlajenje

Antec TriCool

Cena OK. 2.000 SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.antec.com

Medtem ko čakamo na enoventilatorski čudež, imenovan BTX, ki bo osvojil naša namizja, si želimo zmanjšati hrup in znižati temperaturo vedno bolj vročih sistemov. Antecova najnovejša serija ventilatorjev za ohišja ponuja pestro izbiro ročno ali samodejno (BIOS) krmiljenega hlajenja. S tristopenjskim stikalom lahko nadzorujete hitrost vrtenja in tako hrup ventilatorja prilagodite dejanski temperaturi sistema. Ventilatorje je mogoče krmiliti celo preko BIOS-a osnovne plošče. Ventilatorji TriCool so na voljo v premerih 80mm in 120mm, modre, rdeče ali zelene diode pa dodatno prispevajo še k vizualnemu vtisu.

ZAŽELENO

Ogromen trdi disk

Hitachi 7K500 500GB

Cena OK. 110.000 SIT **Na voljo** Od marca **Na spletu** www.hgst.com

Zadnje čase se prav zmrdujemo nad delovanjem trdih diskov. Za razliko od ostalih računalniških komponent so diski delali hudo majhne tehnološke korake. Pozabite na procesorje, ki stanejo dvesto tisočakov in sanjske količine pomnilnika – komponenta, ki bo najbolj zavirala vaš PC, so prav vrteče se plošče. Slaba novica je ta, da Hitachijev najnovejši disk ne predstavlja ravno strašnega tehnološkega koraka naprej. Razlog za to je hitrost vrtenja plošč, ki še vedno znaša le 7.200 obratov v minuti. A vas bo slaba volja hitro minila, ko boste vrgli oko na gigantsko kapaciteto diska. Medtem ko se drugi proizvajalci pošteno potijo, da bi dosegli 400Gb, ki jo Hitachi ponuja že nekaj časa, so še dodatno dvignili standarde. Pat Gelsinger iz Intela je pred kratkim napovedal, da bo kmalu nastopila "era za tera". In enkrat je imel očitno celo prav.

NUJNO

Poceni fotoaparat

Canon PowerShot A520

Cena OK. 85.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.canon.com

Še ena odlična igračka srednjega razreda. Canon je pred kratkim predstavil A510, zdaj pa so serijo PowerShot razširili še z enim modelom. Najbolj impresiven je 1,8-palčni LCD, štirje milijoni točk in 3-kratni optični zoom pa nas ne navdušujejo najbolj. Je pa res, da je Canon ponudil cel kup funkcij in načinov fotografiranja. Še vedno nam je bolj všeč lični Canonov lxus, a kaj moremo, ko pa padamo na take igračke. Mogoče pa si samo želimo fotoaparata, ki bi ga lahko stlačili v žep? Sicer pa bi vas iPod stal precej več – zakaj torej ne bi investirali v fotoaparat?

FUNKCIONALNO

Nabildan projektor

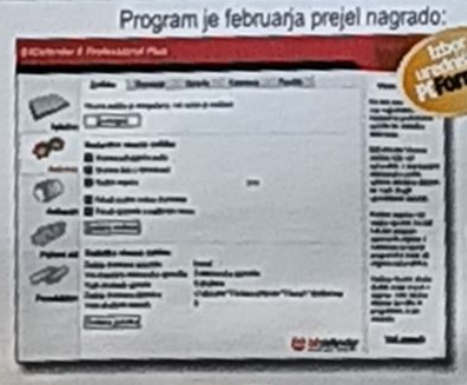
Viewsonic PJ755D

Cena OK. 540.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.viewsoniceurope.com

Čeprav nas mika, da bi počakali še kakšno leto, da bodo HD-projektorji postali cenovno dostopni, resno razmišljamo, da bi že danes odšteli zahtevano vsoto za ta Viewsonicov projektor, katerega specifikacije so na papirju presneto impresivne. Nativna ločljivost presega DVD-kvaliteto (a le še ni HD) in znaša 1.024 x 768, mrežnica sije s kar 2.700 lumni, kontrastno razmerje pa je kar 2000:1. To je vsekakor dovolj za udobno predvajanje tudi v bolj osvetljenih prostorih. Na projektor pa lahko priključite kakršenkoli vir slike, saj ima cel kup priključkov, vključno z DVI, priložen pa je še infrardeč daljinski krmilnik.

ZAŽELENO

Program je februarja prejel nagrado:



bitdefender

BitDefender 8 v slovenščini!

BitDefender 8 - eden najzmogljivejših protivirusnih programov s požarnim zidom in antispam modulom je uporabnikom na voljo tudi v domačem jeziku!

PARAMETICA

Parametica d.o.o., Dunajska 106, 1000 Ljubljana
☎ (01) 5633766 (01) 5633767 info@parametica.si www.parametica.si

DAN LJUBEZNI ...

PCFvodič po... Spletnih zmenkih

Trenutno je večina članov uredništva *PCF* povezana z drugimi človeškimi bitji v čustveni zvezi. V manjšino pa seveda spadajo čustvene razvaline. Če spadate v to skupino, ste prav gotovo že ugotovili, da je valentinovo prav mizeren dan in na mesec ljubezni ne čakate ravno nestrpno. Preživljanje večerov ob televiziji in računalniku je sicer prav prijetno, a nas vseeno moti, da smo v to prisiljeni, ker nimamo druge izbire. Zakaj bi rinili v življenje, če pa vsepovsod srečujemo samo pare? Nastopil je torej tisti čas, ko je treba v zvezi s tem nekaj narediti. Mogoče se boste **pa na** naslednje valentinovo zahvaljevali vaši najljubši računalniški reviji za te nasvete. Ali pa tudi ne... **PCF**

Naj cvetje govori

Z ničimer se ne boste bolj prikupili kot s šopkom rož, ki zagotavljajo takojšen uspeh. Katera ženska (ali moderen moški) bi zavrnila lep šopek? Če se odločite za rože, pa vas moramo še opozoriti: vrtnice na prvem zmenku pomenijo, da ste nekoliko preveč obupani.

Instant zmenki

Iskanja zmenkov preko spleta se ne drži več stigma. Niso *vsi* člani takih storitev grdi kot smrtni greh, da se jih ne bi dotaknili niti z visoko napetostjo. Si boste pa lahko ogledali pestro galerijo najslabših slik, ki so jih ljudje izbrskali v svojih albumih. Učite se iz njihovih napak in poskrbite, da boste objavili solidno sliko (izkoristite še prednosti *Photoshopa*). Odrežite se bolje kot drugi na **kupido.siol.net**

Klepetajte

Seveda lahko vedno izkoristite nove tehnološke dosežke in se s svojo potencialno sorodno dušo in drugo polovico pogovorite s pomočjo čudeža, imenovanega Voice over IP. Huda stvar, ta internet, kajne?

Športni tipi

Pri srečevanju potencialnih paritvenih partnerjev je videz še kako pomemben. Sovražite telovadnice? Omislite si tekalno stezo. Na eBayu (**www.ebay.com**) smo našli prav pošten primerek za 125 tisočakov. Sicer ni nova, a vseeno omogoča dirkanje z 12 kilometri na uro. Dokler seveda ne padete z nje.

Nov konjiček

Če pa preprosto niste dovolj privlačni, da bi pripadniki nasprotnega spola padali na vas, je mogoče čas za nov konjiček. Odpravite se ven in poskusite nekaj novega – nikoli ne veste, koga boste spoznali.

Telovadnica

Seveda lahko porabite tudi kup denarja vsak mesec za članarino za fitness, v katerega nikoli ne boste stopili. Mogoče bi morali, ker lahko drugače dobite infarkt, ko boste videli, koliko denarja, ki bi ga lahko potencialno zapravili za pivo, ste zmetali stran. In ne pozabite, da lahko v centrih za fitness spoznate kup predstavnic (in seveda predstavnikov) nasprotnega spola, čeprav jih bo vsaj 90 odstotkov popolnoma nedostopnih.

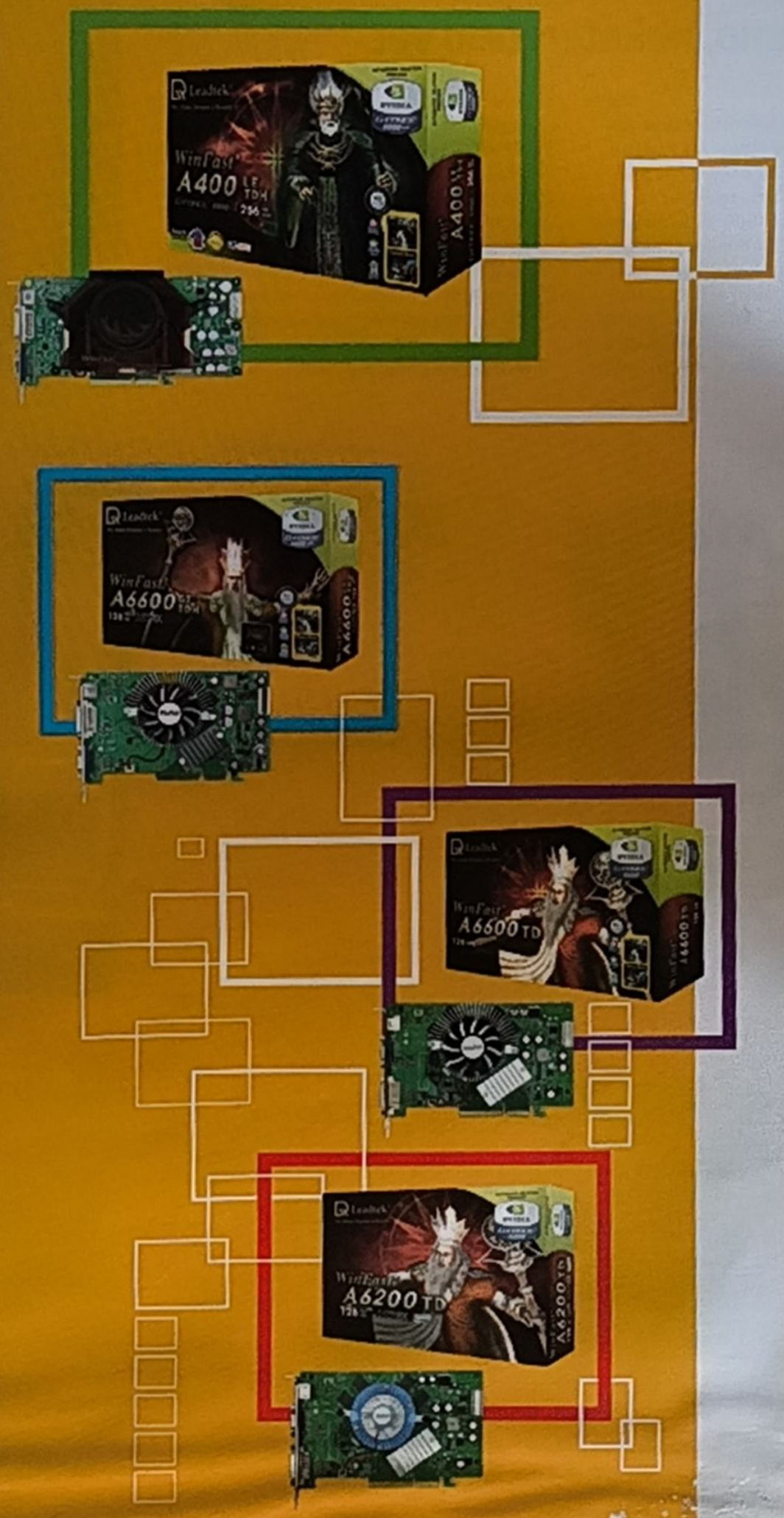
Prvi stik

Internetne klepetalnice so nova (a v bistvu blazno stara) norija. Ko boste staknili potencialnega partnerja/partnerico/domačega ljubljenčka, jim dajte nekaj časa, preden jih kar takoj napadete za naslov, da bi si jih dodali med stike v *MSN Messengerju*. A pazite: pisarjenje potencialnemu zmenku več kot dvakrat na uro lahko drugi interpretirajo kot zalezovanje. Enkrat bo dovolj.
http://messenger.msn.com

Ilustracija Steve May

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

WinFast
Hitrejši od domišljije



Winfast A400 LE
128/256 MB DDR
D-Sub + TV out + DVI-I

Winfast A6600 GT TDH
128 MB DDR3
D-Sub + HDTV out + DVI-I

Winfast A6600 TD
128/256 MB DDR
D-Sub + HDTV out + DVI-I

Winfast A6200 TD
128/256 MB DDR
D-Sub + TV out + DVI-I

PRODAJNA MESTA: AVTO IZIV Vrhnika d.o.o. 01/750 21 13, DAR d.o.o 01/721 66 34, ENIAC d.o.o 05/333 35 55, HARVEY NORMAN 01/505 50 00, JAE Kolosej Maribor 02/252 12 64, JAE Kolosej Celje 03/491 17 77, JAE Novo mesto 07/331 63 70, MLACOM d.o.o 01/500 87 75, PIKANET d.o.o 02/534 02 20, PINGWIN Jesenice 04/586 12 31, POWER PLUS Ljubljana 01/511 22 27, POWER PLUS Maribor 02/320 75 70, POWER PLUS Celje 03/428 20 38, RICH COMPUTERS 07/306 68 50, SEBANET d.o.o 03/490 91 50, TECH TRADE Center 01/434 01 00, Trgovine JANUS TRADE, Trgovine MENTIS d.o.o., ULTRA IMPEX d.o.o. 02/843 16 56, eTrgovina: www.pcplus.si

www.leadtek.com.tw

Glas na daljavo

Vsi jih imamo, nekateri celo več

Na tem primerjalnem testu smo se odločili primerjati mobilne telefone tako nižjega kot višjega razreda. Zato smo zbrali dokaj pestro paleto telefonov - od Sony Ericssona K500i do Siemensovih modelov CX70 in SK65 ter vrhunska Nokiina modela, poslovni pametni telefon 6630 ter oblikovno poseben 7280. Telefoni so se razlikovali tako po priloženi opremi, kakor tudi lastnostih, velikosti ter seveda tudi po sami obliki. Najbolj sta nam v oko padla Nokia 7280, ki zgleda... recimo temu nenavadno, ter seveda Siemens SK65, ki se odpre in tako dobimo celotno tipkovnico QWERTY za pisanje sporočil ter e-pošte. Seveda izstopa tudi Nokia 6630, ki je bila edini predstavnik z UMTS in 3G združljivih telefonov. Naj kar vnaprej izdamo, da je najbolj pozitivno presenetila Nokia 7280, ki poleg res edinstvenega oblikovanja nudi čisto vse bonbončke, ki smo jih (sedaj že) razvajeni uporabniki vajeni. Kjerkoli smo se s tem telefonom pojavili, so nas pričeli tako čudno gledati, kot so nas sredi leta 1997, ko so se pojavili prvi aparati GSM.

Dandanes pa nismo več zadovoljni zgolj z mobilnimi telefoni, s katerimi je mogoče "samo" telefonirati. Ne, niti pošiljanje sporočil SMS ni več dovolj. Radi bi imeli mobilni aparat, s katerim lahko posnamemo kako sliko ali melodijo, s pomočjo katerega lahko brskamo po spletu in prav tako preverjamo ter pošiljamo e-pošto. In to nam zadnje čase proizvajalci tudi nudijo. Edina napaka vseh teh dodatnih možnosti je ta, da se z vsako dodatno možnostjo povečajo tudi stroški uporabe – a kaj hočemo? Tako je pač življenje. **PCF**

Nokia 7280 127.200 SIT 92%

Proizvajalec Nokia **Na spletu** www.nokia.com **Testiranje omogočil** Teleray, 01 476 08 13

Ko smo iz paketa vzeli škatlo, na kateri je bil narisan ta telefon, smo že slutili, da se v njej skriva zaklad. Po dolgem času se nam je namreč zgodilo nekaj, česar vsekakor nismo več vajeni. Preden smo lahko karkoli delali s telefonom, smo morali vzeti v roke navodila za uporabo, da smo vsaj ugotovili, na kak način vstaviti kartico SIM, ter seveda, kako zadevo vključiti, saj na prvi pogled nima ne gumbov, ne številčnice in niti zaslona. Ko nam je le uspelo igračko zagnati, smo bili pozitivno presenečeni nad dejstvom, da se za zrcalom skriva kvaliteten barvni zaslon in da so tiste "navadne" lučke v resnici gumbi, s katerimi ga upravljate. Ko smo zadevo vendarle pričeli uporabljati, smo ugotovili, da ima ta telefon poleg zelo kvalitetnega zvočnika, nenavadne oblike tudi infrardečo povezavo ter povezavo Bluetooth. Podpira omrežja GSM 900, GSM 1800 in GSM 1900, kar v praksi pomeni, da ga je mogoče uporabljati po skoraj vsem svetu.

Morali bi videti obraze ljudi, ko so prvič ugledali ta telefon - večina jih najprej ni hotela verjeti, da je to res mobilni telefon. Predvsem ženski del populacije pa se je vanj zaljubil že na prvi pogled in le z muko in težavo smo si ga prisvajali nazaj. Moški del populacije se je praviloma zanj začel zanimati šele, ko so ugotovili, kaj vse nudi. Seveda ne manjka niti fotoaparat ločljivosti VGA.

Nokia 6630 146.400 SIT 94%

Proizvajalec Nokia **Na spletu** www.nokia.com **Testiranje omogočil** Teleray, 01 476 08 13

Tudi pri tej Nokii so se nam že ob pogledu na škatlo dvignile dlake, saj smo vedeli, da se v njej skriva nekaj zelo zanimivega. To je prvi telefon tega proizvajalca, ki združuje prednosti tehnologij 3G in EDGE, zasnovan na seriji 60, v katero spadajo tako imenovani "pametni telefoni". Nudi možnost stalne povezave s poštnim nabiralnikom, širokopasovni mobilni dostop do večpredstavnostnih vsebin ter možnost videotelefonije, čeprav za to ni ravno najboljši, saj ima le eno kamero, ki pa je na zadnji strani, tako da ali vi ne vidite sogovornika ali pa on ne vidi vas. Fotoaparat je zelo kvaliteten in je edini na testu, ki ima kvaliteto slike 1,3 milijona točk ter 6-kratni digitalni zoom – tega ne premorejo niti starejši digitalni fotoaparati. Prav tako ima kot edini na testu svetlobno stikalo, ki ob določeni svetlobi izključi osvetlitev tipkovnice, ter tako še dodatno varčuje z energijo. Baterija je v praksi zdržala dobre tri dni, kar je precej dobro, če upoštevamo, da je bil večinoma ves dan v uporabi (saj veste kako je z novimi igračkami). Prav tako lahko brezžično tiskamo na združljive naprave, ter snemamo video v dolžini 1 ure. Telefon je mogoče uporabiti tudi kot predvajalnik MP3, omogočeni so konferenčni klici, ter seveda povezavi IR in Bluetooth. V kompletu sta še kabel za povezavo z računalnikom (preko USB) ter slušalke. Deluje v omrežjih GSM 900/1800/1900, EDGE ter UMTS.

SIEMENS CX70 56.900 SIT** 68%

Proizvajalec Siemens **Na spletu** http://communications.siemens.com
Testiranje omogočil Siemens, 01 474 61 00

Mobilni telefon podjetja Siemens v različici CX70 ponuja vmesnik3D Java, velik barvni zaslon s 65.000 barvami, ter vgrajen fotoaparat z ločljivostjo VGA (640x480), ki zna posneti tudi video zapis. Žal ne nudi razširitve pomnilnika z zunanjo razširitveno kartico, zato boste omejeni na velikost že vgrajenega pomnilnika. Na mobilni telefon so nameščeni trije 3D animirani vodniki, ki vas spremljajo ob uporabi telefona in vas na zabaven in šaljiv način opozarjajo na prejeta sporočila. Seveda je omogočeno dodajanje novih vodnikov, ki jih po želji povežemo z določenimi dogodki. Telefon omogoča tudi komunikacijo preko sporočil SMS, MMS, elektronske pošte ter funkcijo Push-And-Talk, s pomočjo katere lahko pošiljamo glasovna sporočila in istočasno komuniciramo s skupino prijateljev. Telefon tehta zgolj 90 gramov in zaradi tega spada v skupino lažjih prenosnih telefonov. Tudi po dimenzijah ne spada med velike, zato ga je mogoče brez večjih težav nositi v žepu. Prav tako kot večina sodobnejših aparatov nudi polifonično zvonjenje ter dodatne svetlobne učinke. Žal pa nam ne ponuja ničesar revolucionarnega, prav tako pa smo pogrešali navodila v slovenskem jeziku, a mogoče bodo za katere osebe nežnejšega spola prišla prav navodila v španščini.
**Cena velja za naročniški paket.

SIEMENS SK 65 22.788 SIT** 94%

Proizvajalec Siemens **Na spletu** http://communications.siemens.com
Testiranje omogočil Siemens, 01 474 61 00

Ta telefon je na prvi pogled dokaj običajen, le velikost takoj pade v oči. Je pa res, da nekoliko velik telefon skriva nekaj, česar ne premore niti eden od modelov na tem testu, in sicer tipkovnico QWERTY. Ko telefon razprete, dobite mobilni "plus", ki kar lepo sede v roko. Na tem mestu bi pohvalili proizvajalce, da so primerno porazdelili težo, da telefona ne vleče in obrača v roki. Na tipkovnico smo se dokaj hitro navadili in že so nam sporočila SMS, prav tako e-pošta leteli izpod dveh palcev (le kakšen račun bomo dobili ta mesec?).
Kot smo že povedali, spada telefon v razred večjih mobilnih telefonov, kar dokazujejo tudi zunanje mere 120 x 47 x 22 mm. Dobra lastnost pa je, da telefon deluje v omrežjih 900/1800/1900 MHz ter GPRS. Tudi teža ni ravno najmanjša, saj stvar tehta 144 gramov. Nameščen ima napreden brskalnik WAP različice 2.0, nudi pa povezovanje preko povezave Bluetooth. Zaslon je 16-bitni TFT z ločljivostjo 132 x 176 pik. V drobovju telefona pa žal ni fotoaparata, ki ga pa, resnici na ljubo, nismo ravno pogrešali. Baterija bi po proizvajalčevih informacijah naj zdržala do 250 ur stanja pripravljenosti, ter do 5 ur pogovorov.
**Cena velja za naročniški paket.

SE K500i 49.920 SIT 74%

Proizvajalec Sony Ericsson **Na spletu** www.sonyericsson.com
Testiranje omogočil Svema, 01 422 52 22

Sony Ericsson je znan po kvalitetnih in vizualno privlačnih telefonih in K500i ni izjema – je lep, dokaj majhen in izjemno uporaben. Sami meniji so lepo 3D grafično dodelani in prijetni na oko. Deluje v omrežjih GSM 900/1800/1900. Baterija, ki je litij-ionska, bi po proizvajalčevih informacijah naj zdržala do 300 ur v pripravljenosti in do 420 minut pogovora. Omogoča pošiljanje sporočil SMS in MMS, žal pa nima vgrajenega vmesnika Bluetooth za povezavo z drugimi telefoni in napravami. Kot delno opravičilo pa so vgradili vsaj infrardeča povezavo. Pri tem modelu dobimo vgrajen tudi fotoaparat s senzorjem ločljivosti VGA, ki ima 4-kratni digitalni zoom in ščitek, s katerim objektiv zaprete in tako zaščitite pred neželenimi zunanjimi vplivi. Na tem mestu bi tudi pohvalili zelo dober in kontrasten zaslon. Več kot očitno cilja proizvajalec s tem modelom na kupce, ki imajo večkrat kaj časa odveč in se radi poigrajo, saj je naloženih kar pet igric, med drugim tudi *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Vgrajen ima tudi predvajalnik MP3, pogrešali pa smo možnost uporabe dodatne razširitvene kartice, saj bi z dodatnim pomnilnikom telefon veliko pridobil na funkcionalnosti.

Zaključek

Kot smo pričakovali, smo bili nad določenimi mobilnimi telefoni bolj navdušeni kot nad drugimi. Predvsem smo bili navdušeni nad samimi lastnostmi, ki so nam jih mobilni telefoni nudili, dandanes pa je čedalje bolj pomemben tudi sam videz. Poznamo kar nekaj predstavnic predvsem ženskega dela človeške populacije, ki mobilnega telefona ne kupi zaradi lastnosti in zmogljivosti, temveč predvsem zaradi samega videza. Saj, če smo čisto iskreni, konec koncev vsi uporabljamo mobilni telefon predvsem za pogovore, delno tudi za pošiljanje sporočil SMS. Ta dva osnovna pogoja pa seveda zadovoljujejo vsi testirani mobilni aparati. Vsekakor ni slabo, če nam mobilni telefon nudi fotoaparat, da lahko tu in tam kaj "poslikamo", a se nismo pripravljeni ravno razjokati, če fotoaparat nima vgrajenega fotoaparata (pri Nokii 6630 je prišel prav, saj so slike presenetljivo kvalitetne). Še dobro, da obstajajo poleg nas "ostalih" tudi ljudje v globljimi denarnicami - za vsak žep se najde primeren mobilni telefon (tako po ceni, kot po velikosti).

KAKO SMO TESTIRALI

Kaj vse so nam morali nuditi mobilni telefoni

Kvaliteta zvoka
Preverjali smo kvaliteto sprejetega govora preko slušalke, kakor tudi kvaliteto in glasnost zunanjega zvočnika. Prav tako je pomembna tudi kvaliteta samega mikrofona v različnih okoljih. Tako smo telefonirali med vožnjo z avtomobilom, v nakupovalnem centru in še kje.

Test mobilnosti
Pri tem smo merili, kako dolgo je telefon v stanju pripravljenosti, kako dolgo zdrži baterija mučenje s pogovorom in seveda tudi, kako dolgo potrebuje, da je baterija spet polna in je aparat pripravljen za nadaljnjo uporabo.

Vsakdanji test
To je pa eden najpomembnejših testov, sam smo testirali, kako se mobilni telefon obnese v praksi, med vsakodnevno uporabo. Na tem mestu sta bili pomembni predvsem velikost in uporabnost.

	Nokia 7280	Nokia 6630	Siemens CX70	Siemens SK65	SE K500i
	92*	94*	68*	83*	74*
Velikost, teža	115x32x19 mm, 84 g	110x60x21 mm, 127 g	108x46x18 mm, 90 g	120x47x22 mm, 144 g	102x46x19 mm, 88 g
Vzdržljivost baterije (stanje pripravljenosti / pogovori)	240 ur / 180 min	264 ur / 180 min	300 ur / 300 min	250 ur / 360 min	300 ur / 420 min
Fotoaparat	Da, VGA	Da, 1,3MP	Da, VGA	Ne	Da, VGA
BT in IR	Da / Da	Da / Da	Ne / Da	Da / Da	Ne / Da
Omrežja					
Zaslon	104x208, 65.536 barv	176x208, 65.536 barv	132x176, 65.536 barv	132x176, 65.535 barv	128x160, 65.536 barv

Nove, nižje cene! www.teal.si
Info@teal.si - dnevno ažurirano!
...za racunalniško opremo iz zaloge v trgovinah TEAL Laško in TEAL Celje...

Master64 2800 GT
matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN
procesor AMD Athlon64 2800+
512Mb DDR s hladilnikom
160Gb disk SATA 8mb cache
WinFast GF 6600GT 128Mb
CD-RW pekač 52x
ohišje s tihim nap.450/120mm
tipkovnica in optična miška
149.990

Master64 3200 GT
matična p. Gigabyte K8NF-9 nForce4,PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN
procesor AMD Athlon64 3200+
512Mb DDR s hladilnikom
160Gb SATA disk 8Mb cache
WinFast GF 6600GT 128Mb
DVD pekač NEC 3520 16x DL
ohišje s tihim nap.450/120mm
tipkovnica in optična miška
179.990

Master64 3500 GT
matična p. Gigabyte K8NF-9 nForce4,PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN
procesor AMD Athlon64 3500+
1024Mb DDR s hladilnikom
160Gb SATA disk 8Mb cache
WinFast GF 6600GT 128Mb
DVD pekač NEC 3520 16x DL
ohišje s tihim nap.450/120mm
tipkovnica in optična miška
209.990

Jaguar64 3500 2xGT SLI
matična p. ASUS A8N SLI nForce4,PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN, SLI
procesor AMD Athlon64 3500+
1024Mb DDR s hladilnikom
200Gb SATA disk 8Mb cache
2x WinFast GF 6600GT 128Mb SLI
DVD pekač NEC 3520 16x DL
ohišje s tihim nap.450/120mm
tipkovnica in optična miška
269.990

Grafične kartice
nVidea WinFast Leadtek
PCI-E/ AGP 6600GT 128Mb
že za 45.890

Ugodno!
Bluetooth slušalka MB1
- 4,5 ure pogovora
- dosnet 10m
- teža samo 13gr
- polnilec za v avto
- 100 ur v pripravljenosti
- uporaba za mobitel in internet telefon
11.990

Garancija 24 mesecev!
Slika ni obvezujoča!
17" LCD Acer 1715s 8ms 64.990

Doplačila: Windows XP Home 24.990
Windows XP PRO 39.990
17" LCD 16ms od 55.990
Vse cene so v SIT z DDVjem, dobava takoj iz zaloge oz. do tri dni od naročila!

Darilo, vrednosti 15.000 sit ob nakupu notesnika
opcija1 - Microsoft optična wireless miška ter Okosta torbica (ali 256Mb USB ključek)
opcija2 - optična miška in Bluetooth slušalka
Darilo prejmete ob nakupu notesnika samo s predložitvijo tega oglasa!

...ter velika izbira notesnikov!

Gericom Supersonic
15,4" zaslon CrystalBright
proc. Intel Centrino 1,7
512Mb DDR +TV tuner
80Gb trdi disk
DVD +/- RW pekač
GF 6600 128Mb DDR2
LAN, modem, WLAN
Windows XP Home
389.990

Prestigio 159 1,8
15"4 zaslon 1680x1050
proc. Intel Centrino 1,8
512Mb DDR
80Gb trdi disk 5400
DVD +/- RW pekač
ATI Radeon 9700 256
LAN, modem, WLAN
Bluetooth, FireWire,...
349.990

HP nx8120
15" zaslon 1024x768
proc. Intel Centrino 1,7
512Mb DDR
80Gb trdi disk
DVD +/- RW pekač
integrirana grafika
LAN, modem, WLAN
Windows XP PRO
339.990

Acer TravelMate 2300
15" zaslon 1024x768
proc. Intel CeleronM 1,5
256Mb spomina
40Gb trdi disk
combo DVD/CD-RW
integrirana grafika
LAN, modem
teža 2.5kg
189.990

Prodaja na kredit in položnice!
na 3, 6, 12 ali 24 obrokov!
Formalnosti Vam uredimo v 15 min. ob predložitvi osebnega dokumenta.

Teal d.o.o., Laško, Kidričeva ul. 5, tel. (03) 734 00 70, fax (03) 734 33 88, PE Celje, Smrekarjeva 1, Nova vas, tel. (03) 428 43 43

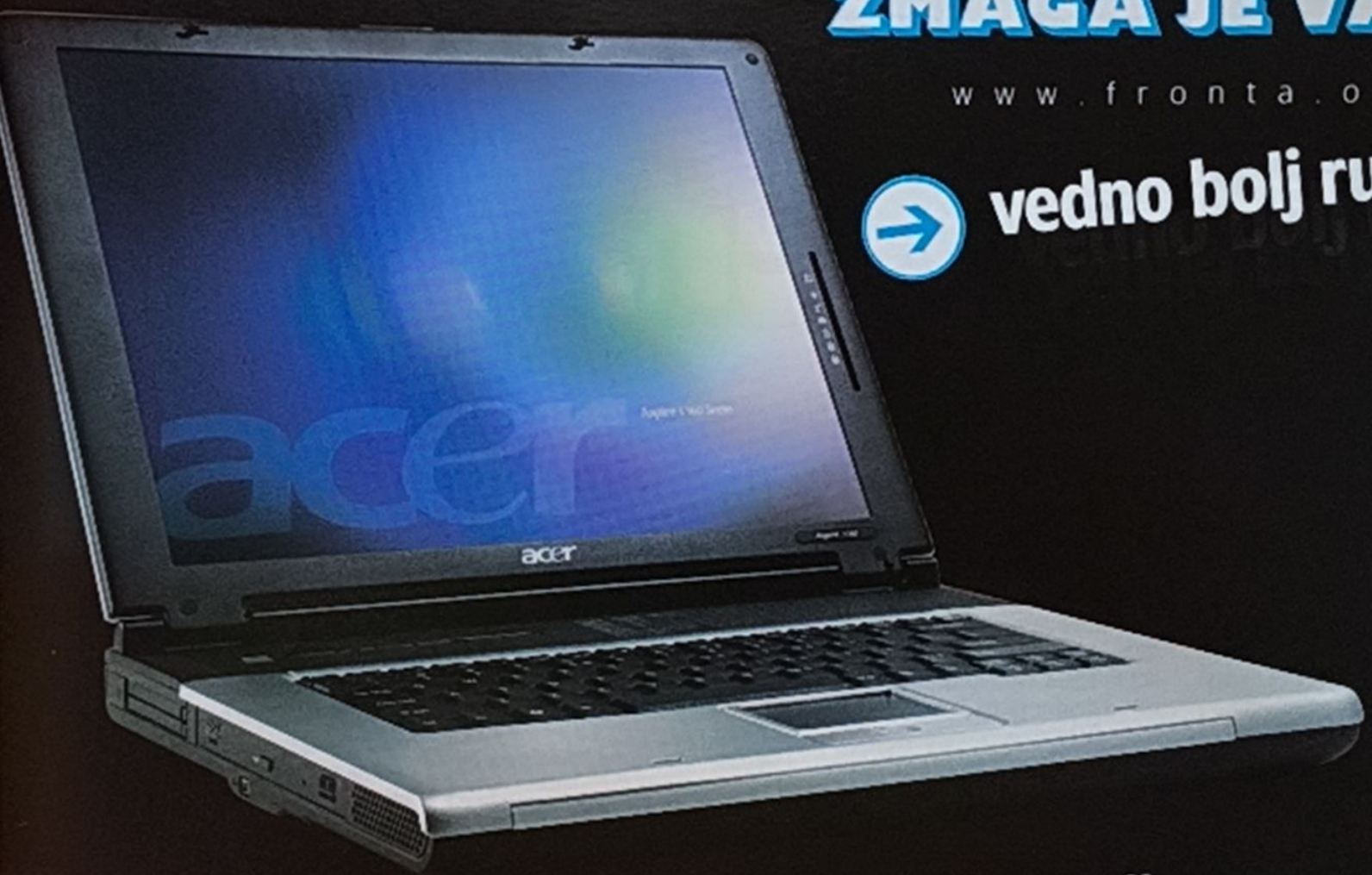
RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

vedno bolj rušilni...



Notesnik
ACER ASPIRE 1362LMi

- PROCESOR AMD SEMPRON 2800+
- ZASLON 15,1" XGA TFT
- SPOMIN 256MB
- DISK 40GB
- DVD-RW DUAL
- GRAFIČNA KARTICA INTEGRIRANA 64MB VRAM SHARED
- **VRATA:** 4 XUSB 2.0 PORTS, IEEE 1394 PORT, S-VIDEO/TV-OUT (NTSC/PAL) PORT, EXTERNAL DISPLAY (VGA) PORT, ECP-/EPP-COMPLIANT PARALLEL PORT, INFRARED
- MREŽNA KARTICA WIRED LAN 10/100 AND WIRELESS LAN 802.11G
- MODEM:56KBPS
- BATRIJA:LI-ION BATTERY
- **OPERACIJSKISISTEM** MICROSOFT WINDOWS XP HOME EDITION (SP2)

RUŠILNE CENE

RUŠILNA CENA

199.990 SIT

Tel.: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

Sam svoj Spielberg

Ste se naveličali hollywoodskih filmov brez duše? Zakaj ne bi posneli svojega in jim pokazali, kaj se da ustvariti za 0 SIT.

"Torej bi radi delali filme?" je bilo vprašanje, s katerim smo sprva otvorili ta članek. Verjetno nam je všeč zven, ker je tam tudi ostal, čeprav zgreši bistvo tega članka za kakšnih deset centimetrov v levo. Naš namen namreč ni samo, da bi vam pokazali, kako vzeti v roke kamero, kako posneti film in kako ga zmontirati, da bo videti kot "ta pravi". Ne, v ozadju je še veliko več in radi bi, da to začutite. Pokazali vam bomo, da lahko samo s šaro, ki že mesece ali celo leta lovi prah na vaših policah, delate čudeže. Vse, kar pri tem potrebujete, pa je, pozor, ljudje, prihaja magična beseda teh štirih strani, domišljija.

In zakaj bi kdo sploh hotel posneti domači film? Zato, ker je zabavno. Zato, ker vam stric Sony, ali kdorkoli je že bil, ni dal (no, verjetneje prodal) kamere samo zato, da bi snemali nanjo poroke, sedmine in praznovanja rojstnih dni. Zato, ker je tako zelo zabavno. Zato, ker boste skozi svoje stvaritve izrazili tisti del sebe, za katerega ste mislili, da se je posušil in odpadel, ko ste jih prvič dobili po zadnjici, ker ste z barvno kredo porisali asfalt pred hišo. Zato, ker je tako prekleman-sko zabavno.

ZVEZDA

Sicer pa tudi ne boste prvi, ki boste to počeli prvič. Pred tridesetimi leti ni nihče pokazal s prstom na takrat še mozoljastega Stevena Spielberga in rekel: "Ej, ti, ja, ti tam. Tu imaš kamero, igralce in nekaj milijonov dolarjev. Pojdi in posnemi nam film o morskem psu, ki papca ljudi ob ameriški obali." Ne, mali Stevie je najprej kot trinajstletni mulc posnel osem minut dolg vestern *The Last Gun*. Nato pa še skoraj dvajset drugih, preden se je posadil na prestol z veleuspešnicami, kot so bili *Jaws, Close Encounters of the Third Kind, The Raiders of the Lost Ark* in seveda *E.T.* Ste vedeli, da je med ostalim režiral tudi en del serije o raztresenemu/genialnemu detektivu Columbu?

Podobno bi lahko ugotovili tudi za ostale velikane. Peter Jackson, človek, ki je na velika platna veličastno spravil knjižno mojstrovino *Lord of the Rings*, je začel s kratkim filmom *The Valley*, nato pa dosegel kultni status z *Bad Taste*, slavospevom neumnim vesoljcem, krvi in notranjim organom, ki ga je s prijatelji za skoraj nič denarja snemal štiri leta, sam pa v njem odigral tudi dve različni vlogi. Quentin Tarantino je začel z *My Best Friend's Wedding*. Nikoli slišali? Sploh ni čudno, saj je po skoraj treh letih snemanja film skorajda poginil v požaru. Preživeli deli filma krožijo po internetu in tisti, ki so ga videli, v en glas prikimavajo, da je Tarantino večino idej iz te stvaritve uporabil v svojih nadaljnjih mojstrovinah.

"Kaj pa Ed Wood?" vtika Gregor Mraz nos tja, kamor ne bi smel. Ja, Gregor, celo Ed Wood, neuradno najslabši režiser vseh časov, je moral začeti z 20 minut dolgim slabim filmom *The Sun Was Setting*, preden se je prebil do slabih celovečernih filmov v slogu legendarnega *Plan 9 From Outer Space*, ki je šel skozi "slab", mimo "obupen" in prišel na drugi strani ven kot "smešen za crknit".

PRIMER 1
Izginjanje1.wmv

Kaj predstavlja Predmet (tokrat posoda za sadje) se v nekem trenutku razblini v nič in oseba, ki se je nanj naslanjala, izgubi ravnotežje.

Naredi sam Gre pravzaprav za zelo preprost trik, za katerega pa boste potrebovali malo pomoči. Naredite dva posnetka – na enem je predmet na svojem mestu, za drugi posnetek pa naj ga pomočnik odstrani, vi pa morate ostati v enakem položaju. Pri montaži naredite samo takojšen prehod z enega posnetka v drugega, in to je to. Pazite na časovno usklajenost. Kamera mora biti statična in pri obeh posnetkih v enakem položaju.

Zahtevnost ★★★★★

> **"Kamere nimate samo zato, da bi snemali nanjo poroke, sedmine in praznovanja rojstnih dni"**

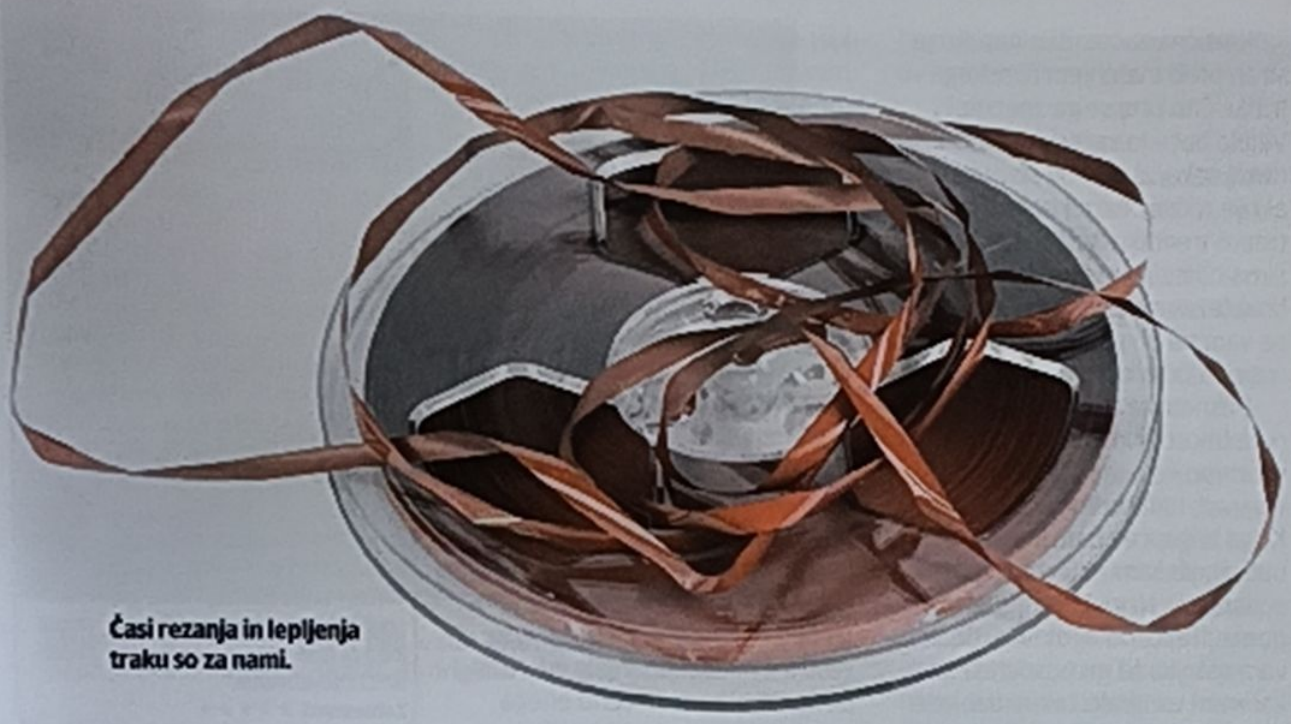
Sicer pa se sami odpravite na spletno stran **www.imdb.com**, odtipkajte ime svoje najljubše filmske osebe in ugotovili boste, da so vsi začeli z ničle. In ničla je čaroben prostor, od koder vodijo poti v vse smeri.

MOKA, SOL, JAJCA

Smo vas našpičili? Super, to je bil tudi naš načrt. Hej, ti tam zadaj, kam tečeš s to svojo kamero? Odloži jo za trenutek in nehaj snemati svojo zlato ribico, res bo to hiter tečaj, ampak tako zelo hiter pa spet ne. Oglejmo si najprej, kaj bomo potrebovali.

Glavna stvar je... kamera?... Ne, glavna stvar je že zgoraj najavljena domišljija. Kamera pride šele na drugo mesto. Upoštevajoč, da za seboj nimate velikana vrste Warner, ki bi sponzoriral pravo filmsko kamero, bo to v najboljšem primeru običajna kompaktna digitalna kamera, ki jo danes dobite že za tam okoli 150 tisočakov. Dobra bo tudi analogna, ampak ta privleče s seboj določene težave. Če bi v tem primeru radi film montirali na računalniku, namesto s pomočjo videorekorderja, boste potrebovali video kartico, s katero boste posnetke pretvorili v digitalno obliko, in jih spravili na trdi disk vašega PC-ja. Cene teh skačejo od 20 do 100 jurjev in več, pač odvisno od tega, na kakšno kvaliteto ste pripravljeni pristati. Marsikoga preseneti dejstvo, da znaša ločljivost, v kateri vam televizor meče pred oči svojo sliko, ubogih 720x576 točk. In to ločljivost bo zmogla velika večina kamer, ki ste jih že nekoč davno spravili na vrh garderobne omare in pozabili na njih. Prav vam bo prišlo tudi stojalo za kamero, ker nima nihče tako mirne roke, da se tresenje ne bi opazilo.

Še eno pomembno stvar boste potrebovali – programsko opremo, s katero boste ločene posnetke na koncu združili v tri ure in pol trajajoče sredstvo za dolgočasenje sorodnikov. Neko



Časi rezanja in lepljenja traku so za nami.

zelo osnovno različico ste gotovo dobili priloženo vaši digitalni kameri. Čeprav to orodje zelo verjetno ni bog ve kaj, se ga ne sramujte, saj boste z njim lahko postorili praktično vse. Je pa res, da bodo bolj napredni režiserji kmalu lačni nečesa konkretnejšega. Na tem področju sta se dolgo tepla Uleadov *VideoStudio* (preizkusno različico lahko snamete s strani **www.ulead.com/vs/** in *Adobov Premiere* (čaka vas na **www.adobe.com/products/tryadobe/main.jsp**). Uleadov izdelek je kasneje zavil v smer dostopnosti in preprostosti uporabe, *Premiere* pa je razpadel na dva izdelka: cenejši *Premiere Elements*, namenjen običajnim uporabnikom in 150 jurjev težak *Premiere Pro*, s katerim bo vaša produkcija dobila zares profesionalen videz. Izbira je stvar okusa, nam pa je bolj na dušo pihnil *Premiere*. Zelo dobro se obnese tudi *Magix Movie Edit Pro 2005*.

"Priprava je najbolj zabaven del ustvarjanja, še posebej če se boste s svojo zasedbo sodelujočih dobili na kakšnem pivu"

SCENARIJ

Dobro, s potrebno opremo ste se oborožili do zob, zato je čas, da spoznate vse tri glavne faze ustvarjanja filma. Po sploh ne naključnem vrstnem redu si sledijo takole: priprava, snemanje, montaža. Pozor, naslednji stavek je izjemno pomemben, zato si ga tetovirajte v spomin: ne zanemarite nobene faze! Če boste s katero opravili hitreje, kot bi bilo pametno, boste dvojno količino privarčevanega časa porabili v naslednji fazi. Zaradi slabe priprave boste kasneje nervozno bezljali naokoli s kamero v roki in po desetkrat ponavljali en in isti kader, naglo narejeni posnetki pa bodo botrovali uram dodatnega sedenja za računalnikom, ko boste iz neuporabnih posnetkov skušali sestaviti čudež.

Priprava je najbolj zabaven del ustvarjanja, še posebej če se boste s svojo zasedbo sodelujočih dobili na kakšnem pivu ali treh in se pogovorili o tem, kaj želite. Ne glede na to, ali ste se odločili za dokumentarno ali igrano varianto končnega izdelka, boste potrebovali čim bolj podroben scenarij. Ne varčujte s papirjem, zapišite si vsako najmanjšo domislico, ki vam pade v glavo – ko bo akcija enkrat stekla, vam bo adrenalin iz glave zradiral precej idej. Ko boste šli v mislih skozi zapisano, si poskušajte vsak kader, vsako sceno čim bolj natančno narisati pod svodom lobanje. Kako bo postavljena kamera, da boste najbolje zajeli akcijo? Kaj bo kdo zinil in česa gotovo ne bo? Boste morda potrebovali kakšne pripomočke?

Značilna napaka nekoga, ki se bo snemanja lastnega filma lotil prvič, je, da bo želel že v prvem poskusu posneti nekaj v slogu *Gospodarja prstanov 4: Sauron vrača udarec*. Obrzdajte svoje konje in zgradite scenarij za svojo zamisel okoli najmanjšega še sprejemljivega števila oseb. Naša praksa je pokazala, da je eden najtežjih korakov dobiti na en kup ob istem času vse osebe, ki naj bi se prikazale v filmu. Dovolj je, da eden izmed stranskih igralcev "faše" gripo in snemanje se bo takoj potegnilo kot žvečilni gumi s podplata. Res bi bilo najbolje, če bi se naenkrat zbrali vsi akterji, nakar bi v enem dnevu pos-

PRIMER 2
Izginjanje2.wmv

Kaj predstavlja Oseba pride na sceno in ob bliskU in zvoku groma postopoma izgine.
Naredi sam Pravzaprav identična stvar kot pri prejšnjem primeru, le da je prehod med obema posnetkoma postopen. Na koncu smo dodali še zvočni učinek groma in rahel blisk. Tako kot prej, je tudi tu kamera statična. Za gibljivo kamero bi morali prvi in drugi posnetek narediti s popolnoma identičnim gibom, kar takoj izloči manevriranje z roko. Treba bo uporabiti neko napravo, ki ves čas dela povsem enake gibe... morda bi šlo, če bi kamero postavili na star predvajalnik gramofonskih plošč.
Zahtevnost ★ ★ ★ ★ ★

Posnemite svoj film

Zadnja moda v Hollywoodu je predelava japonskih uspešnic. Večinoma so slabše od izvirnikov.

neli vse kadre, a če/ko vam bo to padlo v vodo, poskusite posneti vsaj tiste dele filma, v katerih nastopajo vsi takrat prisotni.

Dobra ideja je tudi, da vse nastopajoče seznanite z njihovo vlogo. Ne morete pričakovati, da si bo kdorkoli za vas vzel mesec dni dopusta in se posvetil poglabljanju v svoj lik, je pa dobro, da vedo vsaj to, da ne bodo nastopali v pornografskem filmu. Prihranilo vam bo veliko časa in skrajno nerodnih situacij.

AKCIJA

Kamero v roke, zdaj gre zares. Prvo pravilo je: vi ste glavni. Če ste si na vrat nakopali veliko število sodelujočih, bo ob urah snemanja na sceni pravi kaos, če ne boste dvignili glasu. No, ni treba, da z izbočenimi vratnimi žilami kričite na 10 let starega nečaka, vseeno pa boste morali prevzeti pobudo. Če bodo vsi vedeli, kje jim je mesto, boste s snemanjem končali do 3,2-krat hitreje (dokazano v naših laboratorijih). Verjetno bo vsak izmed prisotnih imel kakšno svojo idejo, kako in kaj storiti, da bi bil naslednji posnetek še boljši. Pogovorite se o vsem. Zdaj težko verjamete, ampak nekatere ideje bodo celo boljše od vaših. Nikar pa ne pozabite, da bi moralo biti vse skupaj zabavno.

Pred "pravim" snemanjem vam bo prav prišla "generalka", ki jo lahko opravite kar sami. Sprehodite se s kamero v roki po sceni in snemajte, kot da gre zares. Tako ustvarjeni posnetki vam bodo dali odličen občutek, kako bo končan izdelek izgledal, na kaj morate paziti, kaj deluje in kaj absolutno ne.

Klasična začetniška napaka je strah pred trošenjem filmskega traku. Čim prej se ga znebite. Veliko bolje je začeti snemati nekaj sekund preden se prava akcija začne, kot pa natanko v tistem trenutku. V fazi montiranja filma boste predolge posnetke brez težav skrajšali, prekratkih pa vam ne bo uspelo podaljšati z nobeno črno magijo.

Posnemite čim več materiala (morda boste potrebovali rezervno kaseto in če snemate v naravi, tudi rezervno baterijo). Koga briga, če bo na koncu uporabnih samo 10 odstotkov posnetkov. Ni ga hujšega, kot če doma prepozno ugotovite, da vam manjka še en posnetek, na katerem vsi igralci hkrati dahnejo tisti presenečeni "Oh, ne!", brez katerega zaključek kriminalke ni tako učinkovit, kot bi moral biti. In kaj boste zdaj? Ostane vam samo dvoje: sprijaznite se s filmom, ki bo vse gledalce pustil hladne, ali pa odšofirajte v najbližjo trgovino in tam nabašite tri zaboje piva in pet kilogramov čipsa, ki jih boste porabili kot podkupnino, da boste vašega ukazovanja site kolege spet zbobnali na kup.

Med samim snemanjem bodite pozorni na kvaliteto slike in zvoka. Nikoli ne snemajte proti soncu ali kakšnemu drugemu viru močne svetlobe, razen če želite, da namesto dvoboja dveh samurajev dobite posnetek poskakujočih črnih madežev. Kadri naj bodo čim bolj statični. Pogovora dveh oseb na primer ne snemajte tako, da boste obračali kamero od enega do drugega in spet nazaj, ampak naredite ločene posnetke obeh. In čim manj uporabljajte zoom, ker da posnetkom takoj nalepko "narejeno doma".

Malo prej omenjeni zvok zna biti še poseben problematičen pri kompaktnih kamerah. Zelo verjetno se vam ne bo dalo vstavljati podnapisov pri vsakem prizoru, kjer so akterji stali predaleč od miniaturnega vgrajenega mikrofona, da bi dialogi zveneli drugače kot "A: amhm m imomm? B: hhjennv mummbu!" Najbolj očitna rešitev je nakup dodatnega, močnejšega mikrofona, ki se pritrdi na samo kamero. Zanj ne boste odšteli bogastva, bo pa rezultat veliko bolj profesionalen. Če ste celoten proračun porabili za hrano in jedačo v prvi fazi ustvarjanja, situacija še vedno ni izgubljena. Pobrskajte doma po predalih, morda imate za medsebojno komunikacijo med igranjem spletnih iger na računalniku kakšen droben mikrofonček, ki bi ga lahko uporabili, ali pa je vaša sestra v mladosti sanjala o karieri pevke in bi vam za ceno enega pomivanja posode odstopila svoj vseh tortur vajen mikrofon. Verjetno ne bo močan kot tisti iz dražje rešitve problema, ga boste pa zato s pomočjo kabla lahko pomaknili bliže glasilkam igralcev. Prilepite ga na metlo in ga dvignite nad njihove glave izven dosega kamere, ali pa ga skupaj z žico skrijte za kakšen predmet.

ZADNJI KORAKI

Ko boste imeli vse posnetke, ki jih potrebujete (držite pesti, da so res vsi), na kaseti, se lahko začne zadnja faza pri nastanku vašega filma – montaža. Če je prva faza najbolj zabavna, druga najbolj živahna, je tretja gotovo najbolj razburljiva. Ni boljšega občutka, kot takrat, ko bodo iz nepovezanih posnetkov počasi rasli posamezni kosi filma in bo vse izgledalo vsaj tako dobro, kot ste si na začetku zamislili.

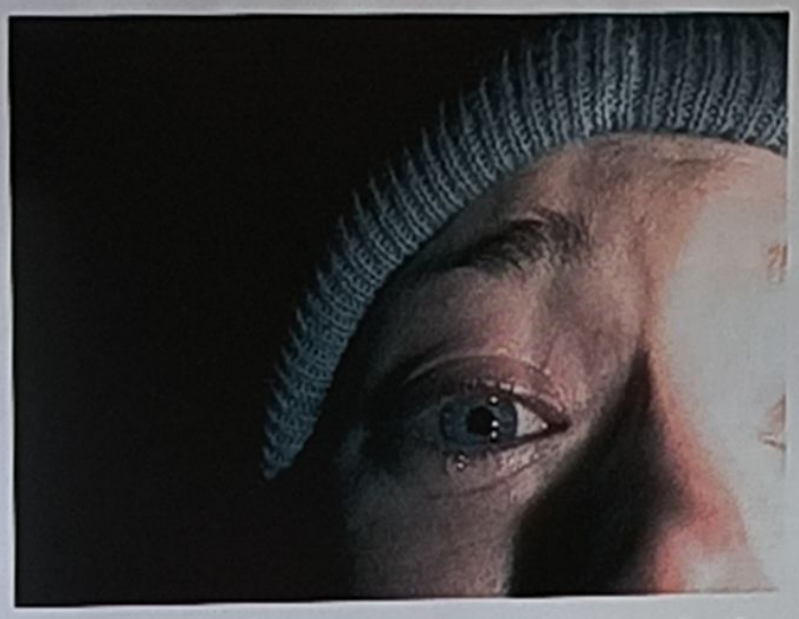
A preden zaženete svoj najljubši program za lepljenje posnetkov, bo treba te najprej spraviti na računalnik. Programska in strojna oprema, ki ju boste uporabili za to, pravzaprav nista pomembni – pomembno je, da imate na koncu vse na trdem disku v čim višji kvaliteti. Če vaš PC ne premore vhoda FireWire ali USB2, potem imate manjšo težavico. Preko vrat USB namreč ne boste mogli pretočiti na računalnik videa v polni ločljivosti, ker je standard USB preprosto prepočasen za kaj več kot polovično kvaliteto (320x240). Predlagamo vam investicijo v FireWire, ker ta standard podpirajo praktično vse kompaktne digitalne kamere, USB2 pa je marsikateri tuj pojem.

Nekateri programi za zajemanje vam bodo posneti material sami pametno razkosali na ločene kadre, drugi pa bodo to prepustili vam. Izjemno praktično orodje za mesarjenje video datotek je program *VirtualDub* (**www.virtualdub.org**), ki ga boste našli na tokratnem disku.

V same podrobnosti montaže se v tem članku ne bomo spuščali. Ne glede na to, kateri program boste uporabljali, povsod bo šlo za metanje posnetkov na časovni trak in vstavljanje posebnih učinkov in prehodov tja, kjer je to potrebno. Upoštevajte zlato

PRIMER 3
Dvojcka.wmv

Kaj predstavlja Dve enaki osebi se pogovarjata, na koncu pa ena drugi ponudi kozarec soka. In, ne, osebi nista enojajčna dvojčka.
Naredi sam Osnovna ideja za tem trikom je preprosta: imamo dva posnetka, posneta z istega položaja, in vsak predstavlja polovico končnega posnetka. Da vam bo stvar bolj jasna, smo tam, kjer se posnetka stikata, pustili črto. Bodite pozorni na skok črte, ko prvi Aljoša da pijačo drugemu in jo ta spije. Prava znanost je obe osebi na ločenih posnetkih časovno uskladiti. Pomagajte si tako, da se pomočnik usede na mesto, ki bo kasneje izrezano, in igra vlogo tiste druge osebe. Manjša neskladja lahko odpravite z upočasnjenim posnetkom. Smešno, ampak ideja za to je prišla iz neke reklame za oddajo Danijeve zvezde.
Zahtevnost ★★★★★



Fenomen *Blair Witch Project*: film je stal 22.000 dolarjev, prinesel pa jih je 240,5 milijonov. Dokaz, da originalne ideje še delujejo.

pravilo: manj je več. Že res, da izgleda strašno fino, če se prvi posnetek zavrti in se razstavi na 100 simpatičnih kvadratkov, preden ga zamenja drugi, a se boste za profesionalen videz morali omejiti na zgolj dve vrsti prehodov: zatemnitev in običajen rez. Zatemnitev se uporablja med dvema vsebinsko ločenima kadroma, za vse ostalo pa uporabljajte navaden preskok z enega posnetka na drugega. Pazljivost in natančnost pri slednjih lahko veliko prispevata k izpiljenemu videzu končnega izdelka, zato si vzemite čas. Čas je, resnici na ljubo, glavni problem tega zaključnega dela ustvarjanja filma. Morda se vam bo zdelo, da boste posnetke lahko na hitro zmetali skupaj in da bo končni izdelek pred vami najkasneje v eni uri, ampak to je kilometre od resnice. Montaža vam bo običajno vzela več časa kot obe prvi fazi skupaj. Tudi pri montiranju se zato splača nekaj časa vložiti v pripravo.

"V fazi montiranja filma boste predolge posnetke brez težav skrajšali, prekratkih pa vam ne bo uspelo podaljšati z nobeno črno magijo"

Naredite si seznam vseh posnetkov in njihov vrstni red v filmu.

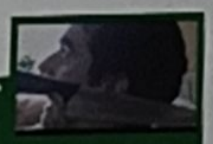
Malo prej smo natipkali tudi besedno zvezo "posebni učinki", ob kateri ste gotovo pogoltnili za ena usta sline. Z malo domišljije in veliko časa boste lahko s pravim programom ustvarili skorajda vse. Letali boste po zraku kot v kakšnem kung-fu filmu, v počasnem posnetku zabijali žogo v koš, sekali glave, srečali marsovce in vse ostalo, kar ste videli v "pravih filmih", in ne presega mej razumnega. Znotraj teh meja denimo ni posnetkov epskih bitk z malim milijonom udeleženih iz filma *Troy* in podobnih reči... ali pa tudi... Ko boste imeli z montažo dovolj prakse, vam bodo ideje, kako poceni in preprosto kopirati velike, kar same padale v glavo.

THE END

Ko bo film zlepljen v en kos, je vse, kar vam še preostane, da ga izvozite v video format, ki bo znan večini predvajalnikov in v mikrovalovno pečico vržete pokovko. Stavimo, da boste takoj po koncu ogleda svoje prve "mojstrovine" pogruntali, kako bi lahko določene stvari naredili še veliko bolje. Ne sekirajte se – če se film odvrti od začetka do konca, ste delo opravili odlično, napake pa naj vam bodo dobra šola za naprej. Za vaš dvajseti film bomo morda morali plačati že vstopnico.

Na koncu bi se radi zahvalili še podjetju Sony Slovenija, ki nam je posodilo kamero Sony DCR-HC42E (opis na strani 34), s katero so nastali filmčki, ki jih najdete na tokratnem disku. Seveda smo morali kvaliteto filmčkov znatno zmanjšati, da smo jih spravili na priloženi disk.

Če boste do naslednjega meseca spravili skupaj kak posebej posrečen film in bi ga radi delili s širno Slovenijo, nam ga kar pošljite in rade volje ga bomo objavili na disku, vas pa obdarili z manjšim praktičnim darilcem.



PRIMER 4
Sovinist.wmv

Kaj predstavlja Pravi mali filmček, kjer tečen mož mori svojo ženo za pločevinko piva. Ta se mu maščuje na svojevrsten način. Bodite pozorni na krasen učinek letečega noža.

Naredi sam Za kaj takšnega pa je že potrebno nekaj načrtovanja in režije. Učinek letečega noža je bil narejen tako: naredili smo dva posnetka – prvi je služil kot ozadje (samo potegnite s kamero po prostoru), na drugem posnetku pa smo kamero prema-knili preko noža na enakomerno zelenem ozadju (uporabili smo velik kos papirja). Z metodo imenovano "chroma keying" smo zeleno barvo na drugem posnetku naredili prozorno in nato posnetka samo združili. Pri snemanju na zeleni podlagi je treba paziti, da predmet meče čim manjšo senco, ker lahko ta uniči enakomernost zelene barve. Namesto noža lahko na podoben način uporabite tudi z računalnikom modelirane in animirane objekte. Jurassic Park 16?

Zahtevnost ★★★★★

OKIPAGE B4300

OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis

Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah - 20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki, Network Solutions for a Global Society

OKI

Simple Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING *trade* d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!

OKIPAGE C9000/C7000

Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah - do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

Marec 2003 do April 2003

VIDEO NA

Najboljši filmi v žepu ali slab primer tresoče se kamere na vlaku? *PCF* podeljuje oskarje za prenosno multimedijo...

DLANČNIK

ZA

Z dlančniki je tako, da so vam všeč ali pa ne. V drugo skupino spadajo ponavadi tisti, ki ga še niso preizkusili in kot razlog navajajo, da so preprosto zvesti PC-ju. Dlančnik je preprosto tako prilagodljiv in zmogljiv, da je kar strašljivo. Dlančniki namreč podpirajo vse formate videa, kar jih je. Prostor za video datoteke zagotavljajo pomnilniške kartice SD in CF, ki so vse cenejše. Dellov Axim X50v je trenutno edina žepna naprava, ki lahko predvaja video v polni DVD-kvaliteti. Dokler ne vidite osupljivo dobre slike, ne boste vedeli, kaj vam lahko tovrstne naprave ponujajo. Novi Axim ima celo izhod VGA, da lahko nanj priključite projektor.

PROTI

Celoten dlančnik pa nekako ne ponuja tega, kar ponujajo posamične komponente. Usposabljanje vseh možnosti zahteva kar nekaj časa in znanja. Da je pa vse skupaj še bolj kompliciranо, pa se specifikacije različnih dlančnikov tako razlikujejo, da se boste pošteno namučili, preden boste našli takšnega, ki bi vam omogočal vse tisto, kar želite. Samo najnovejši in najzmogljivejši dlančniki lahko dekodirajo video višje kvalitete, avtonomija baterije pa pogosto ne zadostuje za operacije, ki so tako procesorsko zahtevne kot je prav dekodiranje videa. Več kot dve uri dlančnik ob takšnih obremenitvah ne bo zdržal.

Cena Od pribl. 80.000 SIT naprej, za res dober dlančnik in pomnilniško kartico pa boste odšteli krepko več kot 100.000 SIT

Zaslon Do ločljivosti 640x480, 4-palčni, razmerje stranic slike 4:3

Podprti formati videa DivX, MPEG2, MPEG4, WMV9 pri 4Mbps

Pomnilniške možnosti MMC, SD, CF

Specifikacije se lahko precej razlikujejo

IZBIRA ZA NAVDUŠENCE

PMC

ZA

Microsoftov koncept Portable Media Center je v teoriji prav fina zadeva. Gre za majhno napravico, ki je ustvarjena za samo eno nalogo – predvajanje videa na poti. Vmesnik je simpatičen, logičen in enostaven za uporabo. Naprave je mogoče dobiti z različnimi kapacitetami pomnilnika, najbolj uborna pa ga ima kar 20Gb, kar je dovolj za 40 dvournih filmov ali 80 ur posnetega TV programa. Prenašanje posnetih TV oddaj s PC-ja, ki ga poganja Windows MCE ni nič kaj bolj kompliciranо kot priklapljanje kabla USB – sinhronizacijo je mogoče tudi avtomatizirati. Glede na to, da bo baterija zdržala svojih pet ur, potovanje z vlakom nikoli več ne bo dolgočasno.

PROTI

Portable Media Centre je namenjen predvajanju videa, kajne? Dobro, a zakaj imajo vsi PMC-ji zaslone z resno prenizko ločljivostjo 320 x 240? To je manj kot četrtina točk, kot jih zmorejo najbolj navadni DVD-ji. In to je seveda še kako opazno. Če PMC primerjamo s poštenim dlančnikom, ki ima ločljivost zavidljivih 640 x 480, vidimo, da je slika na PMC-jih zrnata, meglena in popačena. Zadovoljni boste le, če ga boste uporabljali samo za buljenje v kup epizod *Simpsonovih*.

Cena Od 125.000 SIT

Zaslon Običajno ločljivosti 320x240, 3 – 5-palčni ali večji, razmerje stranic slike 4:3

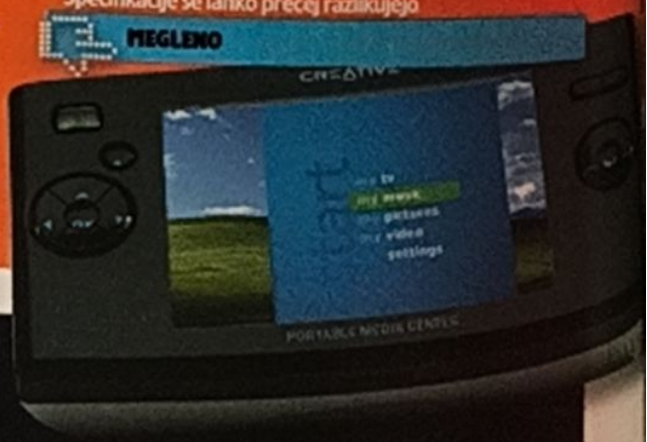
Podprti formati videa WMV pri 800kbps

Pomnilniške možnosti Trdi disk + MMC, SD, CF

Specifikacije se lahko razlikujejo

* Specifikacije se lahko precej razlikujejo

MEGLENO



NINTENDO DS

ZA

DS je res unikatna naprava, saj se na njej bohotita kar dva zaslona (eden je celo občutljiv na dotik), za dodatno zabavo pa poskrbijo Nintendove hecne, a prav zabavne igre. Glavna enota je dokaj poceni (dobrih 35 tisočakov), za predvajanje videa pa je potrebno dokupiti adapter Play-Yan, za katerega bo potrebno odšteti še kakšnih 10 tisočakov, ko bo seveda na voljo tudi pri nas. Podprta sta standardna kodeka MPEG4 in ASF, dekodira pa dostojno hitro. Video datoteke je mogoče shraniti na kartice SD, tako da se pripravite na še en strošek – za 1Gb kartico boste danes odšteli kakšnih 20 tisočakov. Avtonomija baterije je solidna, tako da bi ta naj zdržala kakšnih pet ur

PROTI

Čeprav se bo Sonyjev PSP pošteno spotil zaradi DS-jevega velikega zaslona, pa ima slednji precejšnjo pomanjkljivost, saj je razdeljen na dvoje. Zato boste pri gledanju videa omejeni na en, precej uboren zaslon LCD z ločljivostjo 256 x 192. Pa še pretirano svetel ni. Neprivlačne so tudi same dimenzije naprave, ki je ni najenostavneje prenašati po žepih. Najbolj neprijetno pri vsem skupaj pa je, da Play-Yan še ni na voljo pri nas.

Cena OK. 35.000 SIT

Zaslon Ločljivosti 256 x 192, 3-palčni, razmerje stranic slike 4:3

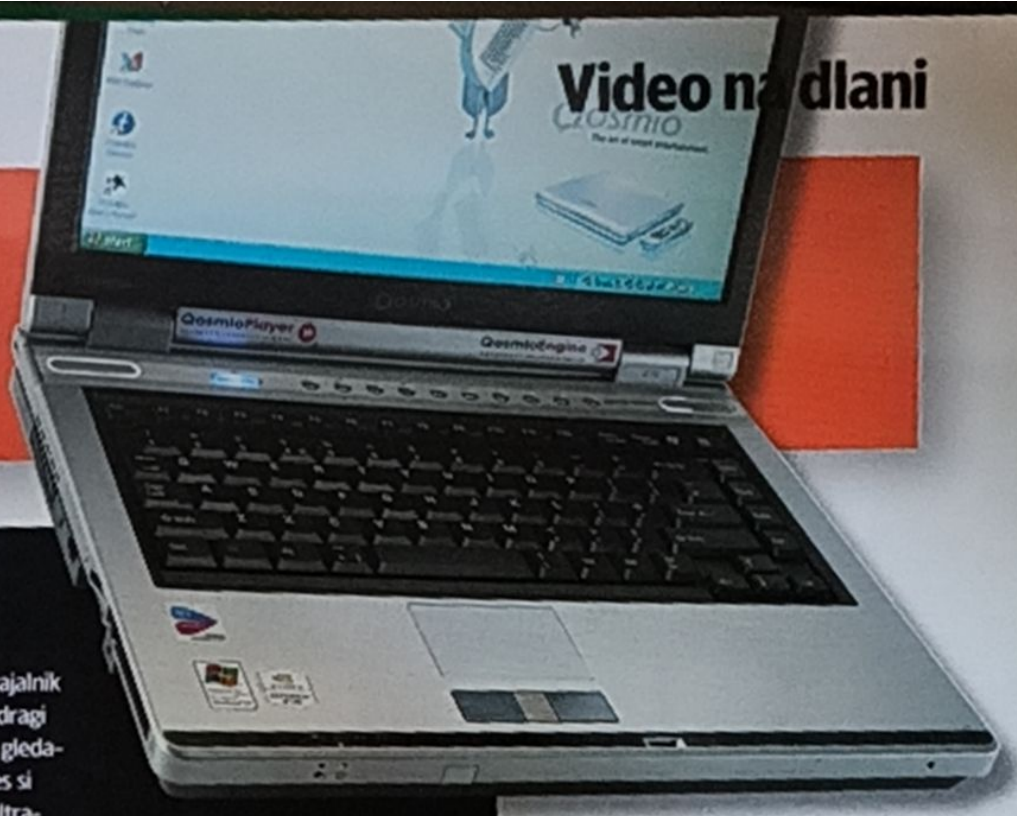
Podprti formati videa MPEG4, ASF pri 1Mbps

Pomnilniške možnosti Kartica SD

NEPRIKLADEN, NIZKA LOČLJIVOST ZASLONA

Video na dlani

DLANI



SONY PSP

ZA

PSP je resnično impresivna pošast in je celo tanjša, kot smo pričakovali. Za predvajanje videa prijazen zaslon z razmerjem stranic 16:9 lepo zapolnjuje ohišje in ob njem je DS, ki ga je samo ohišje, videti prav uboren. Z nativno ločljivostjo 480 x 272 in ogromnim zaslonom z diagonalo 4,5 palca vsekakor prekaša konkurenčne konzole. Glede na to, da načrtujejo distribucijo filmov na PSP-jevih diskih UMD, bo PSP vsekakor zanimiva naprava za gledanje videa.

PROTI

Tisti široki zaslon pa le ni tako osupljiv, kot bi si ljubitelji mogoče mislili. Ločljivost 480 x 272 zveni impresivno, a še vedno ne dosega polne ločljivosti VGA, s katero se lahko pohvalijo določeni dlančniki. Predvajanje videa je sicer solidno, a se ob njem ne bo prav nihče slinil – za razliko od potokov sline, ki jih bo marsikdo pretočil ob pogledu na Dellov Axim X50v. Podpora video formatom je prav tako omejena le na MPEG4 (H.264) in, če odmislimo diske UMD, boste prisiljeni odšteti kar zajetno vsoto za Sonyjeve kartice Memory Stick.

Cena	OK. 62.000 SIT
Zaslon	Ločljivost 480 x 272, 4,5-palčni, razmerje stranic slike 16:9
Podprti formati videa	MPEG4 (H.264) pri 768Kbps
Pomnilniške možnosti	UMD (že posneti), Sony Memory Stick

OMEJENA PODPORA FORMATOM

NOTESNIK

ZA

Notesniki? Med žepnimi predvajalnik videa? Gotovo so odločno predragi in v bistvu preveč zmogljivi za gledanje videa na poti. No, dandanes si lahko omislite kak 12-palčni ultra-prenosni model (pokukajte še v tokratni supertest, da boste dobili boljšo predstavo), ki ni pretirano drag, deležni pa boste zaslona z ločljivostjo celo do 1.280 x 1.024. Zato kar takoj nehajte razmišljati o prednostih in pomanjkljivostih ločljivosti QVGA ali VGA na dlančnikih ali konzolah. Raje uživajte v HDTV vsebinah na napravi, ki je dovolj majhna, da jo boste lahko stlačili v vsako torbo. Seveda je notesnik tudi računalnik in je zato uporaben še za veliko več kot le za gledanje filmov.

PROTI

Dobrih 200 tisočakov mogoče ni veliko za notesnik, a je vseeno precej več, kot bi odšteli za katerokoli drugo, tukaj opisano napravo. In če iščete igračo le za predvajanje videa, bo investicija v kak prenosen predvajalnik DVD-jev, ki podpirajo predvajanje formata DivX (za katerega boste odšteli svojih 50 tisočakov), verjetno boljša odločitev. Največja pomanjkljivost notesnikov pa je avtonomija baterije. Od cenejšega ultra-prenosnega modela ne pričakujte več kot dve uri predvajanja.

Cena	Nad 200.000 SIT
Zaslon	Tudi do 1.280 x 1.024, 12-palčni, razmerje stranic slike 4:3 ali 16:10
Podprti formati videa	Vsi
Pomnilniške možnosti	Trdi disk, optični disk, pomnilniške kartice SD, CF in druge

Specifikacije se lahko precej razlikujejo

PRILAGODLJIV, A DRAG

GIZMONDO

ZA

Že skoraj mitski Gizmondo na papirju zveni skoraj neverjetno. Zasnovan je na Microsoftovi platformi Windows CE in ponuja vse, od telefona GSM in (dodatno) celo GPS, do nVidiinega najnovejšega 3D čipa za dlančnike, stlačeno v majceno ohišje. Predvajanje videa omogoča Windows Media Player 9, ki podpira MPEG4, video datoteke pa lahko shranite na kartice SD. Gizmondo lahko potencialno zamenja cel kup naprav, od telefona do konzole.

PROTI

"Velik zaslon TFT z visoko ločljivostjo," stoji v promocijskem materiali za Gizmonda. Ko malce bolje pogledate, pa boste videli le 2,8-palčni zaslon z nativno ločljivostjo 320 x 240, ki si deli zadnje mesto z zaslonom Nintenda DS. Gizmondo se mora seveda najprej sploh pojaviti na prodajnih policah, doslej pa so ga enkrat že izboljšali, zato se mogoče lahko tudi nadejamo rešitve, imenovane večji zaslon. Ko bo Gizmondo seveda v prodaji...

Cena	OK. 80.000 SIT
Zaslon	Ločljivost 320 x 240, 2,8-palčni, razmerje stranic slike 4:3
Podprti formati videa	MPEG4
Pomnilniške možnosti	Kartice SD

PRILAGODLJIV, A S PRENIZKO LOČLJIVOSTJO

SANJE O HD

Visoko-definicijski video je prihodnost namizij

Če smo že predelali prenosni video, nas je še zanimalo, kako je z namiznimi računalniki. Proizvajalci klasičnih konzol so trenutno prav obsedeni z visoko-definicijskimi igrami in videom. XBox 2 in PlayStation 3 bosta oba znala predvajati visoko-definicijske dobrote, veliko računalniških modrecev pa predvideva, da bodo prav konzole visoko-definicijski video prignale do široke potrošnje.

Navdušenci nad PC-ji, ki si lastijo zmogljive sisteme, imajo visoko-definicijske igre že dolga leta. Že povprečni PC-ji so zmožni poganjati igre v izjemno visoki ločljivosti, le če te igre niso pretirano zahtevne za strojno opremo.

Ko pa govorimo o visoko-definicijskem videu, pa se zadeva zaustavi pri tem, da še ni ravno na voljo. Na Japonskem in v ZDA je oddajanje visoko-definicijskega videa že široko razširjeno, za Evropo pa je na voljo en sam visoko-definicijski satelitski kanal, ne ravno opevani Euro1080. A to ni nobena ovira za uporabo PC-ja za predvajanje visoko-definicijskih video datotek. V bistvu je PC trenutno edina cenovno dostopna naprava, ki tako obliko videa sploh lahko predvaja.

Trenutno je na voljo le peščica visoko-definicijskih (1080p) filmov na standardnih DVD-jih, kodiranih z Microsoftovim kodekom WMV9. Na voljo je pa tudi kar nekaj filmov, kodiranih v WMV9 v 720p. Na **www.high-def.de** si lahko ogledate ponudbo, a ne pričakujte, da boste med ponujenimi filmi našli svoje najljubše.

Dokler se bitka med velikima tekmecema, Blu-rayem in HD-DVD pošteno ne razplamti (kar bo verjetno konec tega leta), se veliki filmski studii verjetno še ne bodo zmigali, po tem pa lahko pričakujemo polne police krasnih visoko-definicijskih filmov. Komaj čakamo. **PCF**

UBISOFT

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

BROTHERS IN ARMS™

ROAD TO HILL 30

V PRODAJI APRILA

V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH

"Daleč najboljša vojaška igra doslej" ★★★★★ FHM

PREKLETSTVO KVALITETE

Ko sem spremljal prenos podelitve viktorjev, sem na koncu zadovoljno ugotovil, da je viktor za življenjsko delo resnično šel v prave roke. Gospod Souček mi je dostikrat polepšal nedeljsko dopoldne ali turoben večer pred dnevnimi poročili. Takšnega si ga tudi zamislim, če se spomnim imena. A Jurij Souček ni edini kvaliteten umetnik v Sloveniji. Ne, pravzaprav jih imamo res dosti in prav nič me ne bi čudilo, če bi kateri izmed njih umrl naravne smrti, še preden bi mu ga podelili. Še v Hollywoodu nimajo takšnih težav, čeprav je res, da tam raje vsako leto naredijo kolaž iz prizorov, ki so jih zaigrali nedavno preminuli. Toda mi tega (še) ne poznamo. Nekdo je nekoč izjavil (pozabil ime, če se prepozna v tekstu, naj se mi javi, plačam pivo), da imamo preveč kvalitetnih igralcev in premalo lepih žensk. Je to res prekletstvo naše filmske industrije?

potocnik@videotop.si

Končno prava cena

ATI je predstavil novo grafično kartico, ki lahko po zmogljivostih in ceni povozi vse ostale. str. 32

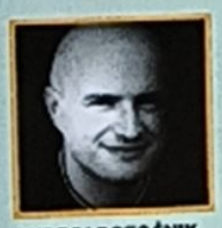
PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.30 Minitest trdih diskov
str.32 ATI Radeon X800 XL
str.33 WMG DMP-M17R1
str.34 Xoro HSD 310
str.34 Sony DCR-HC42E
str.34 Ricoh Caplio R1v
str.35 Novi Intelovi procesorji
str.35 Toshiba TDP-MT200
str.36 Canyon CN-MP6HSD
str.36 Yeong Yang YY-5501
str.36 Waitec E-ZI Phone/ Phonebox
str.37 DFI LanParty UT NF4 Ultra-D
str.38 KiSS DP1500
str.38 Toshiba e750
str.39 Sony VPL-CS7
str.39 Foxconn NF4UK8AA
str.40 Norton Ghost 9.0
str.40 Magix Music Studio 2005

PCFormat - ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK
Testiranje notesnikov mu je očitno godilo, saj je na račun pohajkovanja naokoli z dragocenim tovorom celo shujšal. Ženski del uredništva mu zavida.

UROŠ JAUŠOVEC
Ko se je nehal smejati ob pogledu na Nokio 7280, si je pustil dopovedati, da gre res za telefon in ne za škatlico za ličila. Potem pa mu je bila celo všeč.

BARBARA BANOVIČ
Kljub capljanju za Andrejem in prenašanju notesnikov ji ni uspelo shujšati niti za kilo. Pa smo ji lepo rekli, da kombinacija notesnika in sendviča ni dietna.

ALJOŠA HANCMAN
Obljubljal nam je mleko, med, pivo in čips, da bi nastopali v njegovem filmu, potem pa nam je mimo razlobil, da je bila obljubljena hrana zgolj "figurativna". Mrcina.

TOMAŽ KOTNIK
Po prepiru zaradi barve za pirhe se je priklenil na avtomat za kavo in renčal na vse kofeina potrebne kolege. Bi se maščeval, pa smo pozabili.

SEBASTJAN OMERZU
Ta mesec nas je Sebastjan pustil na cedilu, saj si je gladko izmislil, da ga je napadel virus, ki je prejšnji mesec položil Barbaro. Ja, pa kaj še.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Neučinkovito in le pogojno uporabno
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade Izbor uredništva

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAJNOVEJŠI ATLAS

Ah, kakšni zemljevidi, govorimo o trdih diskih.

Zakaj Atlasi? Preprosto, ker nam je ime všeč. V svetu diskov je namreč to ime že dolgo prisotno, saj so bili diski serije Atlas eni najzmogljivejših in največjih diskov daleč naokoli, izdelovalo pa jih je podjetje Quantum. Morda to podjetje nekateri med vami še poznate, veliki večini pa je bolj znano podjetje, ki se je z Quantumom združilo: Maxtor. In glej ga zlomka, diski serije Atlas so še danes na voljo, saj se tako imenuje Maxtorjeva serija diskov SCSI.

Toda mi ne govorimo o diskih SCSI, temveč o ogromnih diskih, ki so danes na voljo. Pisec članka, ki ima 80% svojega diska velikosti 120Gb skoraj vedno prostega, si ne more pomagati, da ne bi pomislil, kako nesmiselno bi bilo kupovati nov disk. Pa je to res tak nesmisel? Velika večina uporabnikov širokopasovnih povezav venomer snema in shranjuje podatke. Filmi in glasba zasedejo veliko prostora in mnogi imajo na diskih komajda dovolj prostora, da sistem deluje. Nov in velik disk s takšno težavo hitro opravi, saj potrebujete kar nekaj tednov, da zapolnite 400Gb. Kaj boste storili takrat, pa naj ostane tema za pozneje.

HITACHI DESKSTAR 7K400

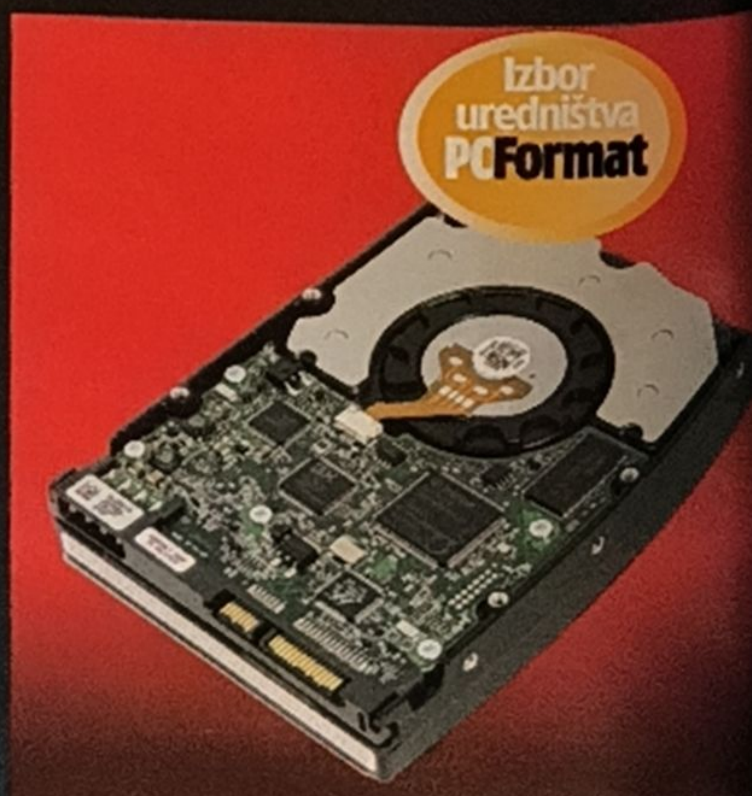
Cena 80.200 SIT **Na spletu** www.hgst.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Kar nam je všeč

Čeprav je IBM prodal svoj oddelek za izdelavo trdih diskov po polomu z določenimi serijami, pa Hitachi Global Storage opravlja svoje delo več kot odlično. Ne samo, da so napake takoj odpravili, temveč so serijo diskov Deskstar povzdignili v nove višave. 400Gb prostora bo dovolj tudi za tiste z najhitrejšimi povezavami z internetom, kmalu pa se bomo očitno lahko slinili ob 500Gb diskih.

Kar nam ni všeč

Najbolj nas je motilo dejstvo, da 7K400 ne podpira tehnologije NCQ, torej pametnega predvidevanja zahtev po branju in pisanju, s katerim se znatno skrajšajo dostopni časi do podatkov. Prav tako ima disk zajetnih pet plošč, kar sicer pomeni nižji dostopni čas kot konkurenca, vendar po drugi strani tudi počasnejši prenos podatkov in tudi več hrupa in višjo temperaturo, kar res ni najboljše.



Podrobnosti	
Velikost	400Gb
Število plošč	5
Količina predpomnilnika	8Mb
Dostopni čas branje	8,5ms
Hrup	3,1b

90% **PCF pravi...** "Večja kot skladovnica, več drv lahko spravite vanjo in dalj časa je pozimi toplo."

MAXTOR DIAMONDMAX 10

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.maxtor.com **Testiranje omogočil** PC H.A.N.D., 01 530 08 00

Kar nam je všeč
Maxtorjev glavni adut pri največjih diskih je zajetnih 16Mb predpomnilnika, ki v kombinaciji s tehnologijo NCQ ustvarja čudeže. Če še ne veste, NCQ posebej zablesti, kadar operirate z dvema programoma, ki pogosto hkrati uporabljata podatke na disku. 300Gb je največ, kar ta hip ponujajo pri Maxtorju, in s tem se bomo zadovoljili tudi mi.

Kar nam ni všeč
Tudi Maxtor uporablja dokaj povprečno gostoto zapisa na plošče, kar posledično pomeni več hrupa. Nekako ne moremo zgubiti občutka, da bi morala k Maxtorju prebegniti kakšna dva inženirja, ki bi poskrbela, da njihovi diski ne bi preveč ropotali. Povrhu vsega pa se je disk tudi precej segreval, tako da ne bi bilo slabo poskrbeti za dodatno hlajenje.

Podrobnosti

Velikost	300Gb
Število plošč	3
Količina predpomnilnika	16Mb
Dostopni čas branje	9ms
Hrup	3,0b

88% **PCF pravi...** "Maxtor je na dobri poti do idealnega diska, le pri akustiki se morajo popraviti."

WD CAVIAR SE

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.wdc.com **Testiranje omogočil** PC H.A.N.D., 01 530 08 00

Kar nam je všeč
Vsekakor gre za zelo zmogljiv disk, zelo podoben Seagatovem izdelku. Tudi WD uporablja tri plošče za hranjenje podatkov, povrhu vsega pa so se odločili dati na razpolago 20Gb več prostora. Pohvalno, smo dejali, kajti prevečkrat se nam je zgodilo, da je bil disk poln v nedeljo, ko ni bilo nikjer mogoče kupiti novega diska.

Kar nam ni všeč
Tudi WD ostaja pri standardnih 8Mb medpomnilnika, kar nas je precej razočaralo, saj se je pokazalo, da ima 16Mb predpomnilnika prihodnost v najzmogljivejših modelih trdih diskov. Podobno kot Seagatov izdelek, se tudi WD slabše obnese pri testih dostopnih časov. Prav tako ni bilo nikjer ne duha ne sluha o podpori NCQ, kar je nenazadnje razlog za posodobitev serije.

Podrobnosti

Velikost	320Gb
Število plošč	4
Količina predpomnilnika	8Mb
Dostopni čas branje	8,9ms
Hrup	2,8b

87% **PCF pravi...** "WD ponuja hiter disk, a so pozabili na nekaj najnovejših pomembnih lastnosti."

SEAGATE BARRACUDA 7200.8

Cena 89.100 SIT **Na spletu** www.seagate.com **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Kar nam je všeč
Nova serija barakud vsekakor navdušuje. Seagate je namreč uspel stlačiti kar 133Gb podatkov na eno samo ploščo, kar pomeni še večjo hitrost prenosa podatkov. Na ta način uporablja ta disk eno ploščo manj, kar bodo znala ceniti predvsem vaša ušesa, saj gre za daleč najbolj tih disk na testu. Pohvalno je tudi dejstvo, da je to že druga serija diskov, ki podpirajo NCQ.

Kar nam ni všeč
Zaradi večje gostote zapisa pa se je podaljšal tudi dostopni čas do podatkov. Tako bodo tisti, ki se jim zdi pomemben predvsem čim krajši dostopni čas, verjetno hoteli iskati diske drugje. A večina namiznih računalnikov te slabosti sploh ne bo zaznala in se bo mirne duše veselila tihega delovanja. Težava pa je bila tudi v tem, da nas je Maxtor razvadil, saj smo že tu pogrešali 16Mb predpomnilnika.

Podrobnosti

Velikost	400Gb
Število plošč	3
Količina predpomnilnika	8Mb
Dostopni čas branje	8ms
Hrup	2,8b

84% **PCF pravi...** "Idealen disk za večino računalnikov. Tih, spodobno hiter in ne astronomsko drag."

Izbor uredništva PCFormat

HOČEMO VSAJ DVA

ATI Radeon X800 XL

Vrhunske zmogljivosti za sprejemljivo ceno je sveti gral računalniške grafike. In prav to nam je dal ATI. Vsaj zaenkrat.

Cena Še ni znana **Proizvajalec** ATI **Na spletu** www.ati.com

"Ta kartica se po zmogljivostih nevarno približuje modelom, ki stanejo skoraj trikrat več"

Primite se za nekaj nekaj stabilnega: ATI je predstavil še eno malce navito grafično kartico višjega srednjega razreda (ali nižjega višjega razreda). Ah

A ne pričnite takoj kričati že ob sami misli na še en kup praznih obljub o 16 cevovodih za obdelavo pikslov na kartici, ki si je ne morete privoščiti. Če se bodo cene teh kartic pri nas vsaj približno gibale okoli odkupnine 299 dolarjev (nekaj manj kot 54 tisočakov), kolikor zanjo zahtevajo v ZDA, bo Radeon X800 XL pošteno pretresel trg. Ta kartica se po zmogljivostih namreč nevarno približuje modelom, ki trenutno stanejo skoraj trikrat več.

Proizvajalci lahko izdelajo cenejši grafični čip, če ga pomanjšajo, in prav to je ATI naredil s svojim impresivnim, čeprav precej redkim grafičnim procesorjem X800. Selitev proizvodnega procesa s 130nm na 110nm je čip pomanjšala za približno 20%, ohranjene pa so vse lastnosti čipa X800. To torej vključuje 16 cevovodov za obdelavo pikslov, šest enot verteks, strojno podporo za DirectX 9.0b in vse ostalo, kar spada zraven. A ne pozabite, da so kartice s tem čipom trenutno na voljo samo na vodilu PCI Express. ATI pa obljublja tudi premostitveni čip, tako da bodo kasneje letos na voljo tudi modeli na vodilu AGP. Mogoče. Manjši proizvodni proces pa običajno prinaša tudi poskok v frekvenci, kar pa v tem primeru ne drži. ATI s čipom R430, kot se glasi njegovo ime, cilja predvsem na cenovno dostopnost. Zato torej pozabite na frekvenčno prijazno, a drago tehnologijo Low-K, s katero se lahko pohvalijo predhodni izdelki X800.

TEST	CS:S 1,600x1,200 4x AA, 8x AF	FAR CRY 1,600x1,200 4x AA, 8x AF	DOOM 3 1,600x1,200 4x AA, 8x AF	3DMARK 05 1,024x768 privzete nastavitve
X800 XL	75	36	29	4767
6800 GT	62	36	39	4105

V JEDRU

Rezultat tega pa je frekvenca jedra 400MHz, kar je znatno manj kot 540MHz na ATI-jevi najnovejši kartici X850 XT PE. Zanimivo pa je, da teče pomnilnik na XL pri le 490MHz, kar je le 90MHz manj kot pri X850. Zaradi tega bi lahko rekli, da je XL bolje uravnotežena kartica, saj obstaja precej manjša možnost, da bi ji zmanjkalo pomnilniške podatkovne širine.

V praksi se je pokazalo, da ni težko izbirati med to novo kartico in obstoječimi karticami visokega razreda, razen če res ne poganjate najnovejših iger pri ločljivosti 1600 x 1200 ali višji. Pa tudi če to počnete, je 20% razliko v zmogljivosti precej teže zaznati, kot bi si mogoče predstavljali. Nas pa je bolj zanimalo, kako se ta kartica obnese v primerjavi z drugimi "cenovno dostopnimi" karticami s 16 cevovodi za obdelavo pikslov, torej z nVidiino zmagovalko GeForce 6800GT. Odločili smo se ignorirati umetne prednosti v *Doom 3* in *Half-Life 2*, ki jih imata nVidia oziroma ATI, in smo se raje osredotočili na rezultate v *Far Cry*, ki je dober indikator zmogljivosti DirectX 9, igra pa ima tudi napreden pogon, ki je optimiziran za izdelke obeh podjetij. In izbira je očitna.

Cena bo torej igrala najpomembnejšo vlogo – in rezultati, ki smo jih dobili z X800 XL, bodo merodajni le, če bo kartica cenejša od 60 tisočakov. Če bo, bo bitko vsekakor dobila. **PCF**

Frekvenca jedra 400MHz
Pomnilnik 256Mb, 490MHz GDDR3, 256-bitni
Podpora DirectX Shader model 2.0b
Vmesnik PCI Express
Zahtevan napajalnik 250W
Izhodi VGA, DVI, S-Video

94% **PCF pravi...** "Če bodo cene vsaj približno tako ugodne kot so v ZDA, gre za absolutno zmagovalko za igralce."

EADP AWARDS 2004
for Quality and Excellence in Directory Publishing
www.pirs.si
PIRS najboljši v evropski konkurenci
prva nagrada v kategoriji Business to business za off-line izdelek

WMG DMP-M17R1

Bi lahko rekli, da je le še en predvajalnik-pa ni.

Cena 3.990 SIT **Na spletu** www.wmg.com.tw **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Kapacitete predvajalnikov MP3, z vgrajenim pomnilnikom se vztrajno višajo, a so pri nakupu predvajalnika vseeno še vedno problematične. Če si omislite model z 256Mb pomnilnika, ste za vse večne čase pečeni s to količino pomnilnika. Če kupite predvajalnik, ki ima še režo za pomnilniške kartice, boste zanj odšteli kar nekaj denarja na račun obstoječega pomnilnika, če boste kapaciteto želeli nadgraditi, pa boste imeli še dodaten strošek za pomnilniške kartice. V vsakem primeru boste ob kar nekaj denarja. Ideja, ki jo predstavlja predvajalnik WMG, je zato prav dobrodošla. Za dokaj malo denarja kupite predvajalnik, ki lastnega pomnilnika sicer nima, a ga lahko imate, kolikor ga želite.

Vse našteto verjetno zveni prav fino, a ni vse zlato, kar ima precejšnjo kapaciteto. Ideja sama po sebi je prav fina, predvajalnik zna predvajati datoteke MP3 in to počne prav dobro, je pa res, da ni najbolj prijazen za uporabo. Krmilni gumbi so premajhni in pretrdi za udobno uporabo. V bistvu bi nam bila ideja veliko bolj všeč, če bi bil predvajalnik zasnovan kot USB-ključ, torej da bi bil vtikač nameščen na sam predvajalnik, da kabel ne bi bil potreben. Tako bi lahko podatke s pomnilniških kartic iz drugih naprav, kot so fotoaparati ali dlančniki, prenašali na računalnik kar preko predvajalnika. Ideja, ki je rodila ta predvajalnik, je torej dobra, le izvedba bi lahko bila deležna prenove.

Priklop USB 1.1
Baterija 1 x AAA
Zaslon 96x26, osvetljen
Pomnilniške kartice SD/MMC
Dimenzije 56x46x13mm
Teža 25g brez baterije in kartice

78% **PCF pravi...** "Prav simpatičen predvajalnik, ki bo vedno imel točno toliko pomnilnika, kolikor ga želite."

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Casetek C1020 iQ-eye

30.210,00 SIT
izjemen dizajn z velikim LCD zaslonom

ohišje Coolermaster Centurion 5

18.126,00 SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

hladilnik Zalman CNPS 7700-Cu

10.032,00 SIT
najzmogljivejši Zalmanov hladilnik s 12cm ventilatorjem - podpora Intel in AMD

DVD snemalnik NEC 3520

15.618,00 SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 8x

napajalnik Enermax Coolergiant

31.920,00 SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik z dvema PCIe priključkoma - model EG565AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3I

20.800,00 SIT
Socket 939 za vsakogar

15 let

Cene vključujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Xoro HSD 310

Cena 15.980 SIT **Na spletu** www.xoro.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Predvajalniki DVD s podporo za format DivX zadnje čase vznikajo kot gobe po dežju. Tokrat smo dobili na test predvajalnik nemškega podjetja Xoro. Vizualno je HSD 310 prav privlačen izdelek, saj je precej minimalistično oblikovan, napisi na zaslončku pa so prijetne modre barve. Po predvajalni plati pa je ta predvajalnik bolj mešan blagoslov. Sicer nima nikakršnih težav pri predvajanju video posnetkov v različnih formatih (tudi takšnih, ki so bolj "čudno" kodirani), a nekako noče prebaviti DVD-jev z več filmi AVI. Težava je zelo očitno stvar strojno-programske opreme in bi morala biti hitro odpravljena, a nam vseeno ni bilo všeč, da je sploh obstajala. V vseh ostalih pogledih se predvajalnik dobro obnese. Predvajati zna tudi podnapise filmom DivX, in sicer v formatih SUB, SRT in SMI. Daljinski krmilnik je prav tako eden boljših, saj so vsi krmilni gumbi (razen gumba za ustavljanje predvajanja, ki je nekoliko premajhen) logično razvrščeni.

78% **PCF pravi...** "Simpatičen predvajalnik, ki pa potrebuje nadgradnjo."

Sony DCR-HC42E

Cena 174.990 SIT **Proizvajalec** Sony/**Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Kje so gumbi? Kje so priključki? To sta bila prvi dve vprašanji, ki sta prijezdili v zgornje nadstropje naše glave, ko smo prijeli v roke tole kamero. Sony je z modelom CDR-HC42 zelo očitno ciljal na uporabnike, ki si pri delu želijo čim manj zapletov. Uporabnike, ki se počutijo nelagodno ob malo večjem daljinskem krmilniku. Opala, sem večino časa sodimo tudi sami. Zapišimo torej plus. Ampak pri tem hitro pripišimo še malo manj lepe posledice tovrstne preproščine. Vsi nadzorni gumbi za menije in predvajanje so na samem na dotik občutljivem zaslonu, zato se jih med snemanjem ni pametno dotikati, če ne želite stresati slike. Zaslon je drugače vreden pohvale, je jasen, vrtljiv okoli dveh osi, njegova največja posebnost pa je, da prikazuje sliko v širokozaslonskem razmerju 16:9. Ne brez razloga – kamera s svojim 1MP CCD-jem tudi zajame takšno sliko. Spet plus. Zanimivo je tudi to, da je večina priključkov na priloženi bazni postaji.

77% **PCF pravi...** "Zajem v razmerju 16:9, preprostost uporabe in dolga avtonomija baterije."

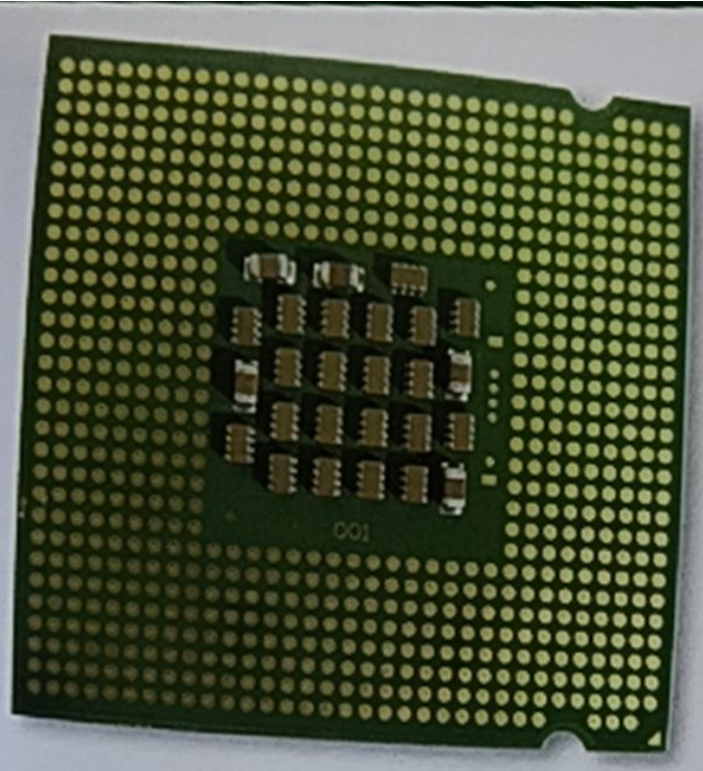
Ricoh Caplio R1v

Cena 69.900 SIT **Na spletu** www.ricoh.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Ricoh R1 je bil uspešnica. Šlo je za preprost fotoaparat, ki je ustvarjal dobre posnetke, in se je zaradi ugodne cene sijajno prodajal. Bo to uspelo tudi R1v? Edini napredek glede na R1 je senzor, ki je s štirih milijonov točk nadgrajen na pet milijonov, ostale specifikacije pa so ostale enake. Težava je v tem, da je razvoj na področju digitalne fotografije izredno hiter in da so konkurenti v letu dni, odkar je na prodaj R1, ponudili več. Tudi oblikovanje R1v je videti nekoliki za časom. Fotoaparat ima širokokotni objektiv (ekvivalent 28–135 mm) in 4,8x zoom, 4,5 cm zaslon LCD s 110.000 točk pa je za trenutne trende kar nekoliko majhen. Posnetki, ki jih boste ustvarili z R1v, so dobri, barve so žive, tudi podrobnosti v sencah dovolj ostre, težave pa se pojavijo ob fotografiranju portretov, ki so ponavadi streseni, kar je klasična težava majhnih kompaktnih fotoaparatov.

Na trgu je ogromno fotoaparatov tega razreda, tako da si oglejte še alternativne možnosti.

81% **PCF pravi...** "Sicer izboljšan predhodnik, a napredek ni sorazmeren s časom."



NAJDITE RAZLIKO

Intel P4 660 in P4 Extreme Edition 3,73GHz

Poanta novih čipov je v lastnostih, ne v frekvenci, pravijo pri Intelu. Nas bolj zanima, kaj pravijo o tem, da so se cene sprehodile do Triglava.

Cena 159.400 SIT (Pentium 4 660), 237.700 SIT+ (Pentium 4 EE) **Na spletu** www.intel.com
Testiranje omogočil Elkotex 01 585 79 10

Če bi vam povedali, da so moderni procesorji lačne živali, bi prav gotovo pomislili, da bomo spet težili s porabo. Pa bi se motili. Je že res, da Intelovi najnovejši čipi goltajo elektriko kot nilski konji z mačkom, a se Intel z novo serijo procesorjev P4 trudi zajeziti binarno požrešnost.

No, najbolj očitna sprememba Pentiuma 4 serije 600 je podvojena količina drugonivojskega medpomnilnika, ki zdaj znaša kar 2Mb. Logika za tem je enostavna: procesor lahko dela samo dokler ima podatke. Ko dotok podatkov presahne, procesor teče v prazno, dokler ne dobi novega dela. Hitrejši kot je procesor, več podatkov potrebuje. Frekvence sistemskih vodil in pomnilnika so poskočile prav zaradi višanja frekvence procesorjev. Medpomnilnik procesorja je neprimerno hitrejši od še tako hitrega sistemskega pomnilnika, zato z večanjem količine prvega pospešite delovanje procesorja. V teoriji.

V praksi je stvar nekoliko bolj komplicirana. Primerjali smo Intelov 3,6GHz procesor P4 560 z 1Mb medpomnilnika in P4 600 z isto frekvenco in 2Mb medpomnilnika – razlika med obema je bila piščih sedem odstotkov.

MEDPOMNILNIK KRALJUJE

A to še ni konec. Testirali smo še en Intelov čip, in sicer 3,73GHz Pentium 4 Extreme Edition. Se je kaj bolje obnesel? Eeee... ne ravno. Seveda je nekoliko hitrejši od 3,46 GHz predhodnika v *Doom 3* in kodiranju v DVD2AVI. V *Far Cry* in *iTunes* pa se prav res ni najbolje odrezal. Če vas zanima, kako je to mogoče, naj vam izdamo, da ta 3,73 GHz čip ni zasnovan na jedru Gallatin, kot predhodnik, temveč na istem jedru Prescott z 2Mb medpomnilnika kot 3,6GHz 660, o katerem smo govorili malo prej. Razen višje frekvence se lahko Extreme Edition pohvali le s 1.066MHz sistemskim vodilom – ki bi seveda naj preprečilo nedejavne cikle.

Druga velika novica pa je dodatek Intelovih 64-bitnih dodatnih ukazov X86, imenovanih EMT64. Oziroma bodo novica, ko bo Microsoft končno predstavil 64-bitno različico Windows.

Intel Pentium 4 660	
Proizvodni proces	90nm
Število tranzistorjev	169 mio
Frekvenca vodila	800MHz
Podnožje	LGA 775
Frekvenca	3,6GHz
Medpomnilnik	2MB L2
Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz	
Proizvodni proces	90nm
Število tranzistorjev	169 mio
Frekvenca vodila	1.066MHz
Podnožje	LGA 775
Frekvenca	3,73GHz
Medpomnilnik	2MB L2

70% **PCF pravi...** "Zelo majhen poskok zmogljivosti, a dobrodošle novosti, kot je EMT."

Toshiba TDP-MT200

Cena 340.000 SIT **Na spletu** www.toshiba.com **Testiranje omogočil** Tiff, 01 256 15 40

Kdor zna, pač zna. Če boste pogledali supertest, boste vedeli o čem govorim. Podobno je tudi na področju projektorjev, saj smo na test prejeli odličen primerek. Model MT200 ponuja video projekcijo z uporabo tehnologije DLP, ki zadnje čase počasi začenja dominirati na tržišču. Najbolj razvaja dejstvo, da ima projektor odlično razmerje kontrasta, kar 2500:1 in 750 ANSI lumnov svetilnosti, vse skupaj pa pri ločljivosti WVGA (854x480) daje izjemno dobro sliko, nadvse primerno za oglede filmov. 200W žarnica oddaja kar nekaj toplote, vendar pri njenem hlajenju vgrajeni ventilatorji ne povzročajo preveč hrupa. Edina slabosti projektorja, ki smo jo uspeli najti, je razmeroma majhna slika na krajših razdaljah.

88% **PCF pravi...** "Toshiba znova dokazuje, da je eden izmed najkvalitetnejših izdelovalcev."

Canyon CN-MP6HSD

Cena 11.900 SIT **Več informacij** www.canyon-tech.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Tako, pa smo na test dobili še en predvajalnik MP3. Bo najbolje, da to opravimo kar na hitro. Pa gremo.

Za Predvajalnik je vgrajen v slušalke, tako da ni nadležnih kablov, ki bi se zapletali za krmilo kolesa ali opletajoče roke med tekom ali zagretim pogovorom. Kapaciteta znaša solidnih 256Mb, tako da si lahko zagotovite kar nekaj uživanja v glasbi, ne da bi se ta začela prehitro ponavljati. Kvaliteta predvajanja je solidna, baterija zdrži svojih petnajst ur predvajanja in se polni preko kabla USB. Lok slušalk je speljan po zatilju, tako da si lahko kolesarji, ki cenijo lastno varnost, mirno nadenejo čelado.

Proti Lok slušalk ni prilagodljiv in je nekoliko pretrd, slušalke pa se ne prilegajo dobro ušesom, še posebej, če je nosilec slušalk bolj "lasate" sorte. To, da so krmilni gumbi na desni slušalki majhni, niti ne moti, bolj moteče pa je, da so pretrdi.

Tako, pa je. Ideja je krasna in izvedba ni slaba, čeprav bi jo bilo mogoče izboljšati. Sedi, Canyon, štiri.

80% **PCF pravi...** "Visoko oceno temu predvajalniku je prisrbelo predvsem naše sovraštvo do kablov."

Yeong Yang YY-5501 Black

Cena 10.885 SIT **Na spletu** www.yycase.com **Testiranje omogočil** PC H.AND 01 530 08 00

Yeong Yang je v svetu precej znan proizvajalec ohišij. Tokrat testiran model spada med cenovno dostopnejše, kar pa še ne pomeni, da cenovni razred diktira kvalitativnega. Samo ohišje je kovinsko, kar zagotavlja dobro toplotno prevodnost, sama kovina pa je dovolj debela, da zagotavlja tudi nižjo prevodnost zvoka. Glede na to, da je v ohišje mogoče namestiti kar tri zajetne ventilatorje, je to dobrodošla možnost. Plastika na sprednji stranici je robustna in dobro pritrjena, tako da ne kaže tendenc, da bi se razmajala.

Oblikovno gledano je ohišje precej minimalistično enostavno zasnovano in še najboljši spominja na stvaritev iz čase art decoja.

Moderna ohišja so (na precejšnje veselje naših prstov) zasnovana tako, da so robovi stranic zaobljeni, tako da je posneta koža na členkih stvar preteklosti. V YY-5501 je mogoče namestiti osnovne plošče tipa ATX ali mikro-ATX in tri poštene ventilatorje, in sicer po enega 90mm na sprednjo in zadnjo stranico ter enega 120mm na strani, ki dovaja hladen zrak točno na procesor (ali ga odvaja, odvisno od vrste in namestitve ventilatorja). Pod režo za zajem zraka na sprednji stranici se tudi skrivajo dodatni priključki za USB, FireWire, slušalke in mikrofon. Tisto, kar smo najbolj pogrešali, pa je možnost, da bi kletko za trde diske odstranili brez vijačenja.

79% **PCF pravi...** "Klasično in oblikovno enostavno ohišje, ki pa je kvalitetno izdelano in robustno."

PRIHODNOST TELEFONIJE?

Waitec E-ZI Phone in Waitec E-ZI Phonebox

Dobro se je pogovarjati, pravijo. No, pa se pogovarjajmo

Cena E-ZI Phone 8.190 SIT, E-ZI Phonebox 9.490 SIT **Na spletu** www.waitec.com
Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

VoIP je zadnji krik mode. Možnost telefoniranja z računalnika na stacionarne in mobilne telefone bi vsekakor marsikoga pripravila do kričanja, pa če je to moderno ali ne. Razlog za kričanje pa je seveda dejstvo, da so takšni telefonski klici v bistvu brezplačni oziroma vas stanejo točno toliko, kolikor vas stane glasovno čvekanje preko *MSN-ja*, *Rogerja Wilca* ali kakšnega drugega tovrstnega programa. No... lahko bi bilo tako, pa ni ravno, a to zdaj ni predmet debate.

Podjetje Waitec je pred kratkim predstavilo dva nova izdelka, namenjena točno VoIP. Prvi, E-ZI Phone, je telefonska slušalka, ki jo z računalnikom povežete preko vrat USB, s primernim programjem pa lahko čvekate preko interneta. Eden redkih programov, ki trenutno to podpirajo, je vedno popularnejši Skype (ali *X-Lite*, *DialPod* in *Net2Phone*), le da je potrebno za klice z računalnika na telefon plačati, komunikacija z računalnika na računalnik pa je seveda brezplačna. Telefonček se prav dobro obnese, za namestitev ne potrebuje posebnih gonilnikov, uporaba pa je tako ali tako samoumevna. Za klice z računalnika na telefon bo potrebno plačati, a zneski niso ravno vratolomni (14 SIT na minuto za klice na stacionarne telefone), a se splačajo le, če pogosto kličete v tujino. Edina stvar, ki bi jo slušalki lahko zamerili, je ta, da se segreva, kar zna čez čas postati nadležno.

E-ZI Phonebox pa je škatla, ki jo, seveda preko USB, priklopite med računalnik in telefon, tako da klice VoIP opravljate tudi z navadnega telefona. Namestitev je enako enostavna (beri: neobstoječa) kot pri E-ZI Phonu, deluje pa enako dobro. Edini problem, ki ga imata obe napravi, nima nikakršne zveze ne z Waitecom ne z napravama, je dejstvo, da je klic na telefon preko VoIP samo domnevno brezplačen. Sicer pa pričakujte, da se bomo o VoIP podrobneje razpisali v eni od naslednjih številk.

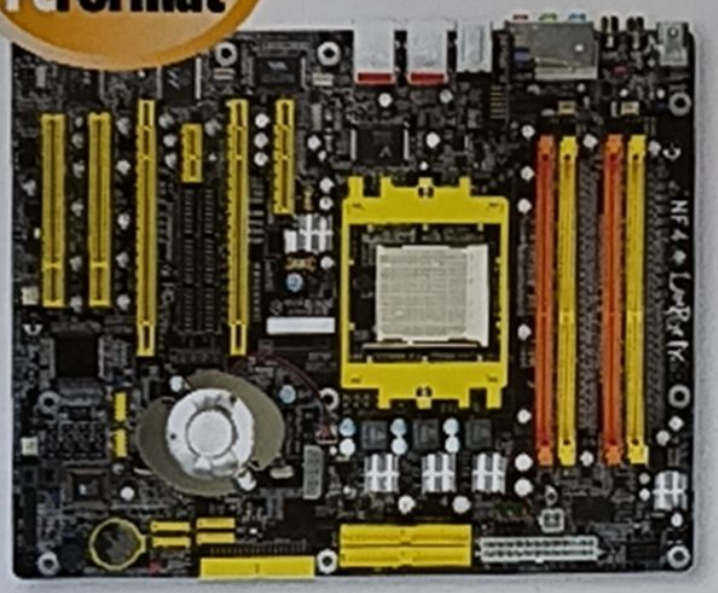
Priklop USB 2.0 (1.1)

Operacijski sistem Windows 98/Me/2000/XP, MacOS

Minimalne sistemske zahteve Pentium II 233MHz, 32Mb RAM

82% **PCF pravi...** "Če bo VoIP kdaj res čisto zastonj, bo nakup še bolj upravičen."

Izbor uredništva PCFormat



PLOŠČA ZA NAVIJANJE

DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D

Tudi če nimate stranice ohišja izdelane iz pleksija, vas bo ta plošča ganila

Cena 36.380SIT **Na spletu** www.dfi.com.tw **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Pravzaprav vas mora ganiti vsaka plošča, ki omogoča, da lahko vanjo vgradite najhitrejši AMD-jev procesor in grafično kartico, ki vas olajša za debelih sto tisočakov. Vsaj eno izmed očes se mora orositi, če že niste pocedili tankega potočka sline, ali pa izdihnili nežnega "Ahhh..." oziroma "Ohhh..." v smeri proti finančni ustanovi, zadolženi za posodobitve vašega računalnika. Toda DFI se je uspel še posebej izkazati, ko je izdeloval to ploščo. Čeprav je na prvi videz hudo nenavadne kombinacije, kjer še posebej izstopa rumena barva vseh priključnih mest, pa se zavedajte naslednjega dejstva: komaj ko prižgete UV lučko, plošča pokaže svoje pravo lice. Kolikokrat smo vam že povedali, da potrebujete stranico ohišja, narejeno iz pleksija?

Če iz imena plošče ne zmorete razbrati, o kakšnem tipu plošče teče opis, vam bomo rade volje pomagali. DFI je za nabor čipov uporabil nVidiin nForce4 Ultra, kar pomeni, da boste na ploščo lahko namestili procesorje AMD z 939 nožicami. V praksi to pomeni, da gredo na ploščo Athloni64 in Athloni 64-FX. Kot večina med vami dobro ve, so procesorji na podnožju 939 prirejeni uporabi dvokanalnega dostopa do pomnilnika, zato imate na voljo štiri razširitvena mesta za pomnilnik. Na področju kartic pa seveda izstopata dve veliki reži PCI-E 16x, ki pa ne podpirata povezave SLI. Vendar vedite, da je razlika med nF4-Ultra in nF4-SLI izjemno majhna in nekaterim je že uspelo te plošče celo pripraviti do parčkanja grafičnih kartic, problem je le v tem, da povezovalnega mostička ni mogoče dokupiti. Še. Plošča ponuja tudi cel kup privlačnih lastnosti: osem priklopnih mest za diske S-ATA, zvočno kartico 7.1, dve gigabitni mrežni kartici in FireWire.

Plošča pa ni le paša za oči in kup priključnih mest, temveč je očitno trenutno najboljša izbira za navdušene navijalce. Severni most namreč stabilno deluje tudi pri frekvencah, ki znatno presegajo 300MHz, tako da obstaja precejšnja možnost, da bosta pri navijanju prej odpovedala procesor in pomnilnik kot sama plošča.

Nabor čipov nVidia nForce4 Ultra

Podpora procesorjem AMD Athlon64, AMD Athlon64-FX

Pomnilnik DDR400, 4Gb max

Razširitvena mesta 2x PCI-E 16x, 1x PCI-E 1x, 1x PCI-E 4x, 2x PCI

Dodatno Diode LED za indikacijo pravilnosti delovanja

91 % **PCF pravi...** "Izjemno dobra plošča, ki ponuja vse, kar potrebujete in si obenem tudi želite."

Zavarovanje osebnih in prenosnih računalnikov s pripadajočo opremo na

www.zav-tilia.si

s posebnim e-popustom

Zavarovanje krije nevarnosti za primer:

- *požara,*
- *vloma,*
- *strojeloma,*
- *prenosni računalnik pa je zavarovan tudi za primer poškodovanja v prometni nesreči.*

Zaupajte največji spletni zavarovalnici v Sloveniji!

zavarovalnica tilia d.d.

KiSS DP1500

Cena 44.929 SIT **Več informacij** www.kiss-technology.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 36 10

KiSS-ovo serijo predvajalnikov DVD 1500 smo vam že predstavili, in sicer z modelom 1504, ki je imel vgrajen 40Gb trdi disk. Ta model je v bistvu identičen, le da pogreša tisti disk. Kar v bistvu niti ni strašen problem, saj ga še vedno lahko povežete v lokalno omrežje (ožičeno ali brezžično), tako da lahko kot disk uporabite kar tistega v računalniku.

Pri predvajanju se DP1500 prav dobro obnese in je še vedno vodilni po številu podprtih formatov podnapisov za filme DivX. Prebaviti zna tudi nekoliko nepravilno kodirane filme DivX, le da se pri teh hitro previjanje ne odvija ravno hitro. Na splošno pri tem početju DP1500 ni med najhitrejšimi, saj si po ponovnem pritisku na gumb za predvajanje vzame kar nekaj časa, preden začne posnetek ponovno predvajati; je pa res, da mu sihronizacija slike in zvoka po previjanju ne dela težav, tako da po tej plati prekaša marsikateri predvajalnik na trgu.

80% **PCF pravi...** "Predvajalnik, ki ga je mogoče omrežiti, je ideja, ki nam je prav res všeč."

Peresno lahek

NEC

NEC Versa f-S940 Pentium

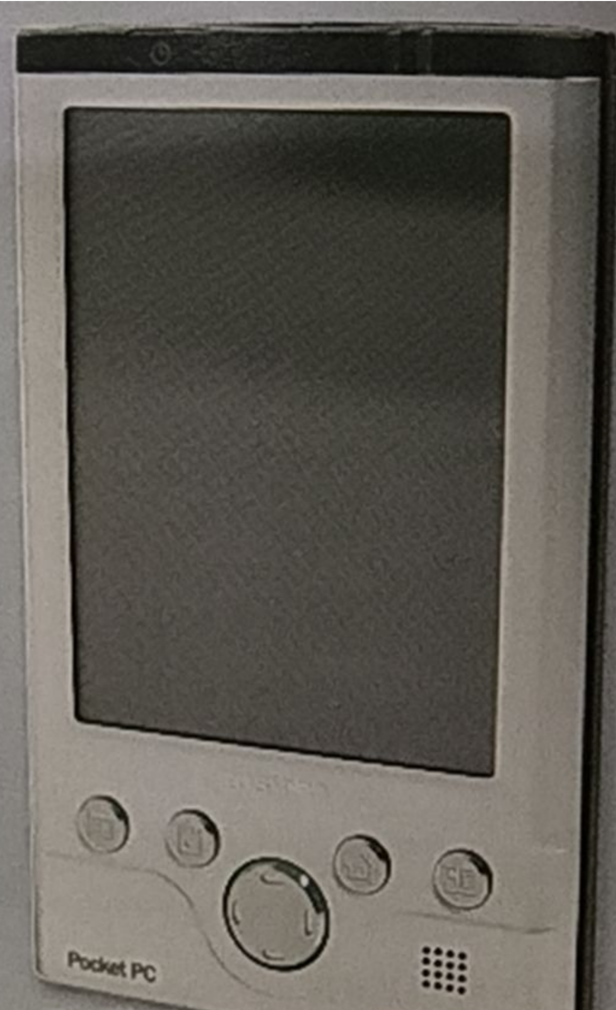
Izjemna zmogljivost in mobilnost

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- izjemna avtonomija
- teža le 2 kg

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.6GHz,
13" WXGA TFT zaslon
ločljivost 1280x800, 512MB DDR,
40GB trdi disk, Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica

329.900 SIT

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang, Teol, trgovine BOF, Tech Trade, Folan, Megahit, eTrgovina: www.pcplus.si



Toshiba e750

Cena Poklicne prodajalca **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Toshiba je z dlančniki kar pošteno pretresla trg, a le po zmogljivostih. Ko je govora o oblikovni plati njihovih dlančnikov, si ne moremo pomagati, da se ne bi namrdnili. Razen modela e570, ki ga ni več na trgu in je bil vizualno precej privlačen, so vsi njihovi dlančniki neizrazite škatlaste zadeve. e750 ni izjema, saj ima prav neprijetno ostre robove. Kolešček za pomikanje po menijih je sicer dobrodošel dodatek, a je plastičen in ne navduši pretirano. e750 spada med večje dlančnike na trgu, česar mu pa ne moremo očitati, saj ima ogromen (96 mm) in svetel zaslon z ločljivostjo 240x320. Pod njim so postavljeni klasični krmilni gumbi za hiter zagon aplikacij in večsmerni gumb, ki je sicer prijeten za uporabo, a ni najbolj natančen. To med običajno uporabo sicer ni problematično, če bi želeli na dlančniku igrati igre, pa vas zna jeziti.

Tudi postavitev zvočnika, ki se skriva v spodnjem desnem kotu dlančnika, ni najbolj posrečena, saj ga je vse preveč enostavno prekriti z roko, naše okončine pa nekako ne kažejo znamenj, da bi jih glasba kaj pretirano veselila.

Če odmislimo estetsko plat, pa je e750 prav solidno zmogljiv dlančnik s solidnimi razširitvenimi možnostmi za primerno ceno. Kot ostali Toshibini novejši modeli, ima tudi e750 razširitvena mesta za pomnilniške kartice SD in CF. Na voljo je z vmesnikom Bluetooth ali Wi-Fi, a ne z obema.

Res pa je, da e750 ne spada več med najmlajše dlančnike. Operacijski sistem je sicer že Windows Mobile 2003, ima pa le 64Mb pomnilnika, je pa Intelov 400MHz procesor PXA255 še vedno med novejšimi. Če želite podaljšati čas avtonomije, je mogoče procesor tudi upočasniti za polovico, ne da bi morali dlančnik ponovno zagnati. V tem primeru se lahko poslovite od multimedije, bodo pa vse ostale aplikacije še vedno delovale brez večjih težav. Dobrodošla lastnost e750 je 32Mb pomnilnika NAND-Flash ROM, v katerem so podatki imuni na ponastavitve dlančnika. Vmesnik za brezžično povezavo je mogoče enostavno izklopiti s stikalom na dnu dlančnika, kar je vsekakor uporabna možnost.

In če že govorimo o multimediji, je treba povedati, da e750 ne kaže svoje starosti. Za grafično plat namreč skrbi ATI-jev grafični čip s 384kb pomnilnika. Avtonomija ni ravno osupljiva, je pa prav solidna, saj je dlančnik pri polni obremenitvi zdržal dobre štiri ure.

Procesor 400MHz PXA255
Pomnilnik 64Mb, 32Mb NAND-Flash ROM
Operacijski sistem Windows Mobile 2003
Zaslon 98mm, 240x320
Baterija 1000mAh, Li-ion
Povezljivost Wi-Fi
Razširitve SD, CF
Dimenzije 12,4 x 7,8 x 1,5cm
Teža 198g

78% **PCF pravi...** "Ne najmlajši dlančnik, ki pa se še vedno dobro obnese."

Sony VPL-CS7

Cena 299.900 SIT **Na spletu** www.sony.si **Testiranje omogočil** CHS, 560 65 00

Sony je ponovno pomladil svoje serije projektorjev, tako da smo tokrat že pri številki sedem. Če poznate prejšnje modele serije CS, potem veste, ga gre za najmanjši Sonyjev projektor, namenjen tistim z najmanjšim proračunom. CS7 ni izjema, saj gre za projektor SVGA (800x600), za prikaz pa uporablja tehnologijo LCD. Opazili smo tudi, da so ojačali žarnico na 185W, kar nenazadnje pripomore k dobri svetilnosti, ki znaša 1800 ANSI lumnov. Žal pa se je povečal tudi hrup, saj pri največji obremenitvi znaša kar 39dB, kar je za okus našega uredništva preveč.

Sony se bo moral potruditi in temeljito predelati to serijo projektorjev, če se bo želel znebiti kritik, ki letijo na področje hrupa med predvajanjem. Tak hrup pa projektor seveda oddaja pri polni moči žarnice, tako da lahko v zatemnjenih prostorih preklopite v ekonomični način, v katerem projektor deluje znatno tiše. Je pa res, da uporabe ne priporočamo v manjših prostorih, saj so dimenzije že tako odlične slike ogromne.

81% **PCF pravi...** "Sicer je malce hrupen, a je slika odlična."

Faxconn NF4UK8AA

Cena 29.900 SIT **Na spletu** www.foxconn.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Pa dajmo na hitro. Leadtek uporabljal Foxconn za izdelavo plošč. Foxconn kupi licenco za uporabo imena. Foxconn da ime svojim novim izdelkom Winfast. Dovolj hitro? Dobro. Tudi tole dolgo ime vam hitro razkrije, kaj se na plošči skriva. Vgrajen je nabor čipov nForce4 Ultra, kar pomeni podporo procesorjem na podnožju 939: Athlon64 in Athlon64-FX. Posledično to pomeni dvokanalni dostop do štirih razširitvenih rež za pomnilnik, PCI-E 16x režo, namenjeno grafičnim karticam, dve reži PCI-E 1x, ter štiri navadne reže PCI. Položaj priklopa 12V za napajanje procesorskega dela bi lahko bil boljši, prav tako nas ventilator na južnem mostu ne navdaja z občutkom zanesljivosti, a vseeno težko najdemo razlog, da bi ploščo odkrito kritizirali.

85% **PCF pravi...** "Solidna plošča, ki upravičeno nosi uporabnikom poznano ime Winfast."

TECH TRADE
www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

MP3 PREDVAJALNIKI:
Yakumo Hypersound - Idealno za potovanja, kolesarjenje, tek. Baterije tipa AAA 1,5V. Vgrajen Equalizer, zaščita proti nenamernemu izbrisu podatkov, podpora USB 2.0

različica 128MB...samo 7.990,-
različica 256MB...samo 9.990,-
MP3 SLUŠALKE 256MB CN-MP6HSD...samo 13.830,-

DIVX PREDVAJALNIK S SLO PODNAPISI:
...že od 16.950,-

USB FLASH DISKI

128MB...samo 4.480,-
256MB...samo 7.490,-
512MB...samo 13.420,-
1GB...samo 21.940,-
2GB...samo 40.450,-

WEB KAMERA CANYON 300PIXEL USB ... samo 3.980,-
VELIKA IZBIRA DVD-MEDIJEV PO DOBRIH CENAH!

PRENOSNIK NOBILLE 156+ 15"ZASLON 1024X768 INTEL CENTRINO PENTIUM M 1,6.INTEL GR.KAR 64 MB 256MB DDR 333 TRDI DISK 40GB 5400/8MB CD RW+DVD; 3XUSB 1XFIRE WIRE TV-OUT MR.KAR 10/100;FAX MODEM 56K 1XPCMCIA; ČITALEC KARTIC
samo 247.990,-

VSE CENE SO V SIT, Z DDV!

DUHCI DISKOV

Norton Ghost 9.0

Ustvarite sliko vsega na vaših diskih na kar najbolj enostaven način.

Cena 22.640 SIT **Založnik** Symantec **Na spletu** www.symantec.com

Če vsakih nekaj mesecev začutite potrebo po tem, da bi zapravili dan ali dva za ponovno nameščanje sistema in programja, ki ga uporabljate, le zato, ker si želite čistega sistema, potem potrebujete *Norton Ghost 9.0*. Namesto iskanja namestitvenih diskov in dolgih ur nameščanja in nastavljanja, lahko naslednjič preprosto prepišete disk s sliko čistega sistema.

Prva stvar, ki jo morate narediti po namestitvi *Norton Ghost 9.0* je namestitev *Microsoft .NET Framework 1.1*, če tega še niste storili s samo nadgradnjo Windows XP. Ta kos programske opreme je namreč nujno potreben za pravilno delovanje *Ghosta*. Ko je *.NET Framework* nameščen, traja nekaj minut, preden se sploh kaj zgodi – v tem času *Ghost* pregleda vaše trde diske. Če imate velike ali stare diske, lahko ta proces traja kar nekaj časa.

VARNOSTNE KOPIJE

Ghost pa ni namenjen le ustvarjanju slik diskov, temveč tudi varnostnim kopijam podatkov. Ustvarite lahko varnostne kopije posamičnih dokumentov ali map, omogočeno pa je tudi varnostno kopiranje ob določenih dnevih in urah, ko računalnik ni v uporabi. *Ghost 9.0* zdaj omogoča shranjevanje varnostnih kopij na zunanje diske, CD-je ali DVD-je. Sliko diska lahko shranite na drug disk kar v Windows.

Vse našteto mogoče zveni kar zapleteno, pa ni. Najnovejša različica *Ghosta* je prav otročje enostavna za uporabo. Vmesnik ponuja dva načina, odvisna od vaše samozavesti in poznavanja programa. V enostavnem načinu je vmesnik usmerjen bolj na posamična opravila, kar je dobro, saj lahko kup naprednih možnosti zmede marsikaterega uporabnika. Če pa ste pripravljeni na uporabo teh naprednih možnosti in te prilagoditi svojim željam in potrebam, pa lahko preklopite na standardni vmesnik.

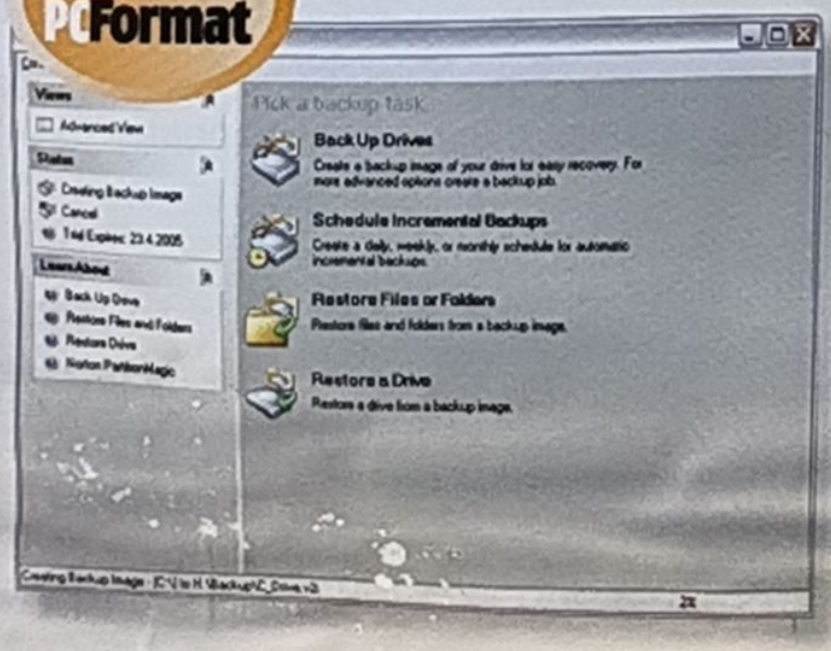
Ustvarjanju slik diska in varnostnih kopij z *Norton Ghost 9.0* ne moremo očitati prav ničesar, saj je ves postopek na naše veliko veselje močno olajšan, tako da je program primeren za prav vse uporabnike.

PCF

Min Windows XP, XP Pro, 2000 Pro SP2, 256 Mb RAM

Opt Karkoli boljšega

90% **PCF pravi...** "Za kopije in slike diska nima smisla uporabljati drugega programa."



VIRTUOZ

Magix Music Studio 2005 Deluxe

Mešajte lastne zvoke in postanite glasbeni producent z Magix Music Studio

Cena Ok. 17.500 **Založnik** Magix **Na spletu** www.magix.com

Magix je deseto obletnico *Music Studia* proslavil tako, da je v ta program natlačil še več uporabnih funkcij in dodal en nabito poln CD s čisto novimi zvoki od Lo Fidelity Allstars.

V desetletju, odkar je *Music Studio* na trgu, se je z glasbo povezana tehnologija spremenila skoraj do nerazpoznavnosti. *Music Studio* sicer hodi v korak z revolucijo, a nedvomno ostaja "domač" paket. Ne more se pohvaliti z nagradami, ki sta jih prejela *Reason* ali *Cubase*, vseeno pa ponuja dovolj učinkov, da lahko tudi uporabniki, ki so popolnoma brez posluha, z njim ustvarijo kaj zanimivega, ima pa celo odličen sekvenčnih za začetnike.

UDAREC ZA SNOBE

Večina možnosti nove različice *Music Studia Deluxe* je enakih kot lani, isto pa velja tudi za ključne funkcije, kot je 96-stezno stereo snemanje in emulacija starih ojačevalnikov.

V različici 2005 pa so se pri Magixu odločili za bolj osnoven pristop, tako da so dodali učinke, ki jih imenujejo "kruh in maslo". Gre za osnovne učinke v realnem času, ki jih drugače najdemo na pedalih za kitare (vključno s popularnim učinkom popačenja). Program je tudi precej moderniziran, zato lahko sedaj mešate v 24-bitnem načinu – če imate seveda primerno strojno opremo. Novost v paketu *Music Studio* je tudi možnost Elastic Audio. Ta zvoke razbije na ločene komponente, tako da lahko hitro spreminjate višino tona posamičnih elementov, kot so inštrumenti ali vokali.

Še ena manj dobrodošla novost je orodje za upravljanje z medijskimi datotekami. Ta nadležna funkcija je vse pogostejša v tovrstnih paketih, vse prepogosto pa se zgodi, da je prav destruktivna, saj zahteva vse preveč pozornosti. Gre za dober dokaz, da modna prenova ne ponuja veliko prednosti glede na prejšnjo različico programa. Kljub temu pa je *Music Studio Deluxe 2005* eden boljših paketov za nadebudne domače glasbenike. **PCF**

Min 500MHz, 64Mb RAM, 300Mb prostora na disku, 16-bitna zvočna kartica

Opt 1GHz, 128Mb RAM, z ASIO združljiva zvočna kartica

82% **PCF pravi...** "Program za navdušene amaterje, ne pa tudi za profesionalce."

Kaj je piratstvo in zakaj borba proti njemu?

Programska oprema je ena najbolj dragocenih tehnologij našega časa. Ker je ustvarjanje kopij programske opreme tako enostavno, je piratstvo po svetu močno razširjeno. S širjenjem piratske programske opreme niso prikrajšani le razvijalci, temveč tudi sami uporabniki, saj zaradi manjšega pritoka denarja le-tega ni dovolj za sam razvoj in napredek.

V razvoj programske opreme so vključene velike skupine ljudi, ne le programerji. Na razvoju delajo tudi grafični ustvarjalci, pisci in jezikoslovci. Zato je programska oprema, kot vsaka druga oblika intelektualne lastnine, zaščitena z zakonom.

Po podatkih BSA bi znižanje stopnje računalniškega piratstva v Sloveniji opazno pripomoglo k ekonomski rasti države. Slovenija namreč že ima koristi, ki jih je prineslo 31-odstotno znižanje piratstva od leta 1996. Če bi se stopnja piratstva v Sloveniji do leta 2006 znižala za deset odstotkov, bi to za slovensko gospodarstvo pomenilo nadaljnjih 200 milijonov dolarjev prihodkov, ustvarilo bi 1300 visoko plačanih delovnih mest, za 130 milijonov dolarjev povečalo dobiček domače industrije in ustvarilo 57 milijonov ameriških dolarjev dobička od davka. (vir: www.bsa.si)

Katere prednosti prinaša nakup legalne programske opreme?

Z nakupom legalne programske opreme oziroma licence zanjo seveda omogočate nadaljnji razvoj le-te, a to ni edina prednost, ki jo nakup prinaša. Z licenčno programsko opremo si boste zagotovili naslednje:

- Programska oprema bo zagotovljeno brez virusov in drugih oblik škodljive računalniške kode.
- Diski bodo nepoškodovani, če pa se kaj takega že zgodi, vam bo prodajalec oziroma proizvajalec disk brez težav zamenjal.
- Programski opremi bo priložena vsa potrebna dokumentacija, vključno z navodili za namestitev in uporabo.
- Na voljo vam bo strokovna tehnična podpora preko interneta in/ali telefona.
- Na voljo vam bodo vsi popravki in nadgradnje, ki jih uporabniki nelicenčne programske opreme nimajo na voljo.

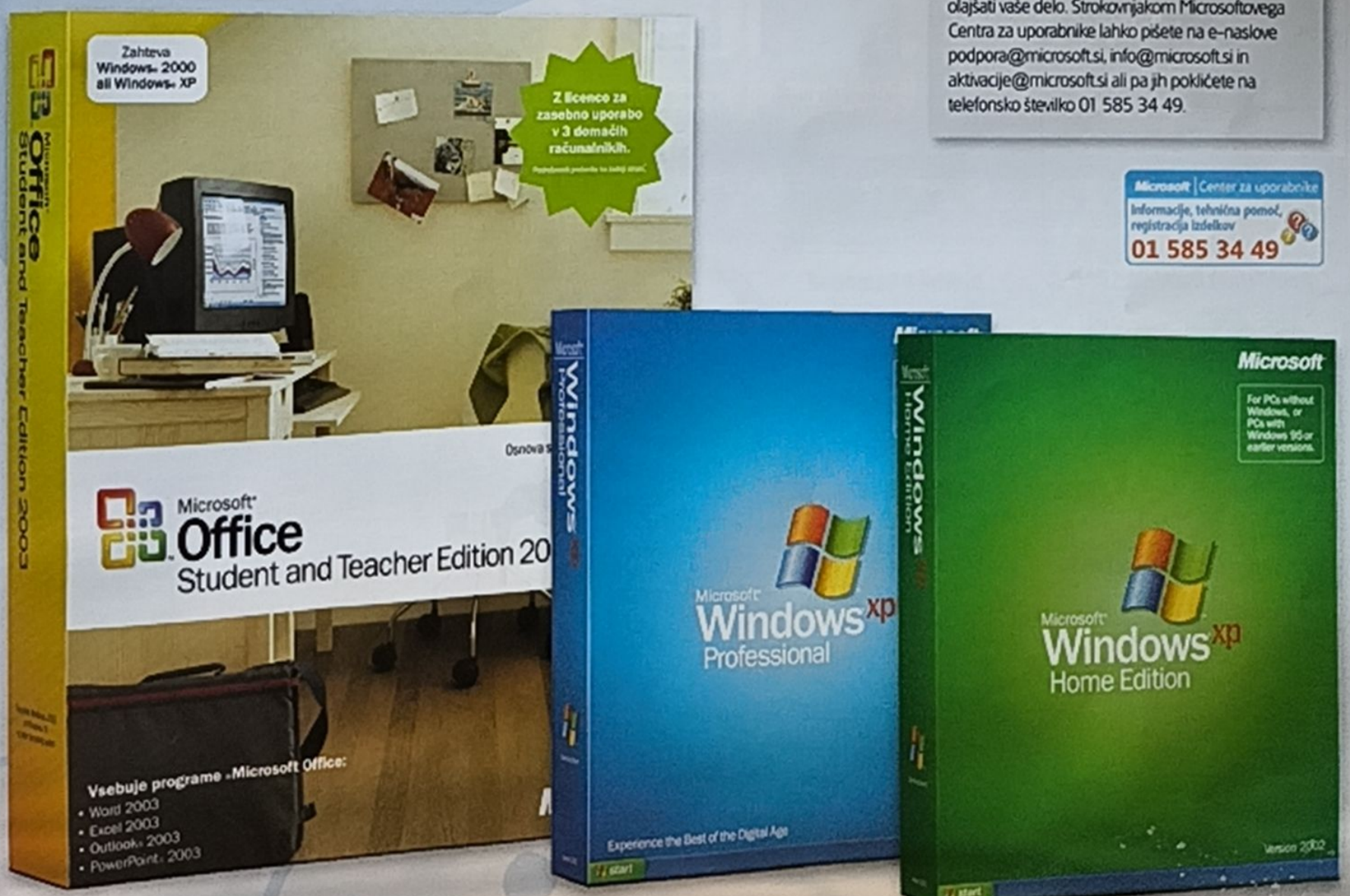
Kako pa je z varnostjo in zakaj bi me ta sploh morala skrbeti?

Nove oblike škodljivih vrst računalniške kode se pojavljajo vsak dan in ogrožajo tako vaše podatke, kot tudi vašo zasebnost. Prva zaščita pred tovrstnimi programskimi zlorabami so redne posodobitve programske opreme, ki jih Microsoft redno objavlja na svojih spletnih straneh, posodabljanje programske opreme pa lahko v Security Centru v Microsoft Windows XP nastavite tako, da se bo izvajalo samodejno. V sam operacijski sistem Windows XP je vključen tudi požarni zid, ki predstavlja odlično zaščito pred vdori v sistem, Internet Explorer pa blokira kotrole ActiveX, ki so lahko prav tako nosilci škodljive kode.

Katere dodatne prednosti imam kot uporabnik licenčne programske opreme?

- Brezplačne nadgradnje operacijskega sistema Microsoft Windows XP (http://update.microsoft.com) in Microsoft Office (http://office.microsoft.com).
- Brezplačno podporo Microsoftovega Centra za uporabnike, kjer vam bodo vsak delavnik od 8. do 16. ure pomagali poiskati odgovore na vaša vprašanja, rešiti težave, potešiti vašo radovednost in olajšati vaše delo. Strokovnjakom Microsoftovega Centra za uporabnike lahko pišete na e-naslove podpora@microsoft.si, info@microsoft.si in aktivacije@microsoft.si ali pa jih pokličete na telefonsko številko 01 585 34 49.

Microsoft | Center za uporabnike
Informacije, tehnična pomoč, registracija izdelkov
01 585 34 49



DISS

Diss d.o.o., Dolenjska cesta 244, 1000 Ljubljana
tel.: 01 4205 506, fax: 01 4205 540
e-pošta: info@diss.si

www.videotop.si

VideoToP 13

>> Multimedijski center

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

Ski Jumping 2005 HIT!

Celotna igra v slovenščini!

Športna simulacija, ki ponuja tako zabavo, kot tudi realizem. Zabavo ponujajo arkadni elementi igre, realizem pa popolna imitacija fizikalnih pogojev, ki vplivajo na uspeh skakalca. Ski Jumping 2005 je mogoče igrati na različne načine: udeležite se posamičnih skokov ali turnirjev, vodite skakalca skozi kariero ali povabite prijatelje v večigralsko igro preko lokalnega omrežja, interneta ali na enem samem računalniku - v načinu HOTSEAT. Igra je v celoti v slovenskem jeziku.

Cena: 1.990 SIT
Članska cena: Samo: 1.790 SIT

Star Wars: Republic Commando

Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

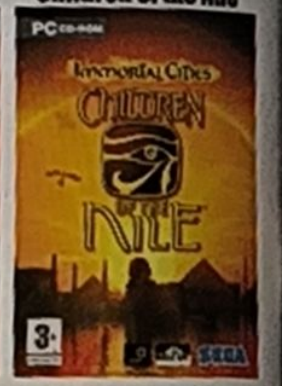
Knights of the Old Republic 2

Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

Everquest 2

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

Children of the Nile



Cena: 9.490 SIT
Članska cena: Samo: 8.540 SIT

Pacific Fighters

Od ustvarjalcev, sedaj že legendarne in večkrat nagrajene igre IL-2 Sturmovik, prihaja na naše prodajne police nova uspešnica - PACIFIC FIGHTERS. Letite s pisano paleto bombnikov in lovcev iz 2. svetovne vojne in se udeležite znanih pacifiških bitk, kot je bil Pearl Harbor. Gre za realistično in akcije polno igro, katera vas bo prav gotovo navdušila. Letite z več kot 40 letali, vključno z: Aichi D3A1, Bristol Beaufighters, Douglas A-20 Havoc, North American B-25 Mitchell....

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.090 SIT

Second Sight

Cena: 9.490 SIT
Članska cena: Samo: 8.540 SIT

Alexander

Cena: 9.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.990 SIT

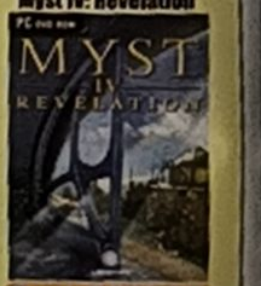
Full Spectrum Warrior

Cena: 10.990 SIT
Članska cena: Samo: 9.890 SIT

Worms Forts: Undersiege

Cena: 8.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.090 SIT

Myst IV: Revelation



Cena: 8.990 SIT
Članska cena: Samo: 8.090 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

NOVO!

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Ferrari kvaliteta!

Wireless Dual Triger Gamepad

NOVO!

Cena: 11.990 SIT

OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta

Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starim od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

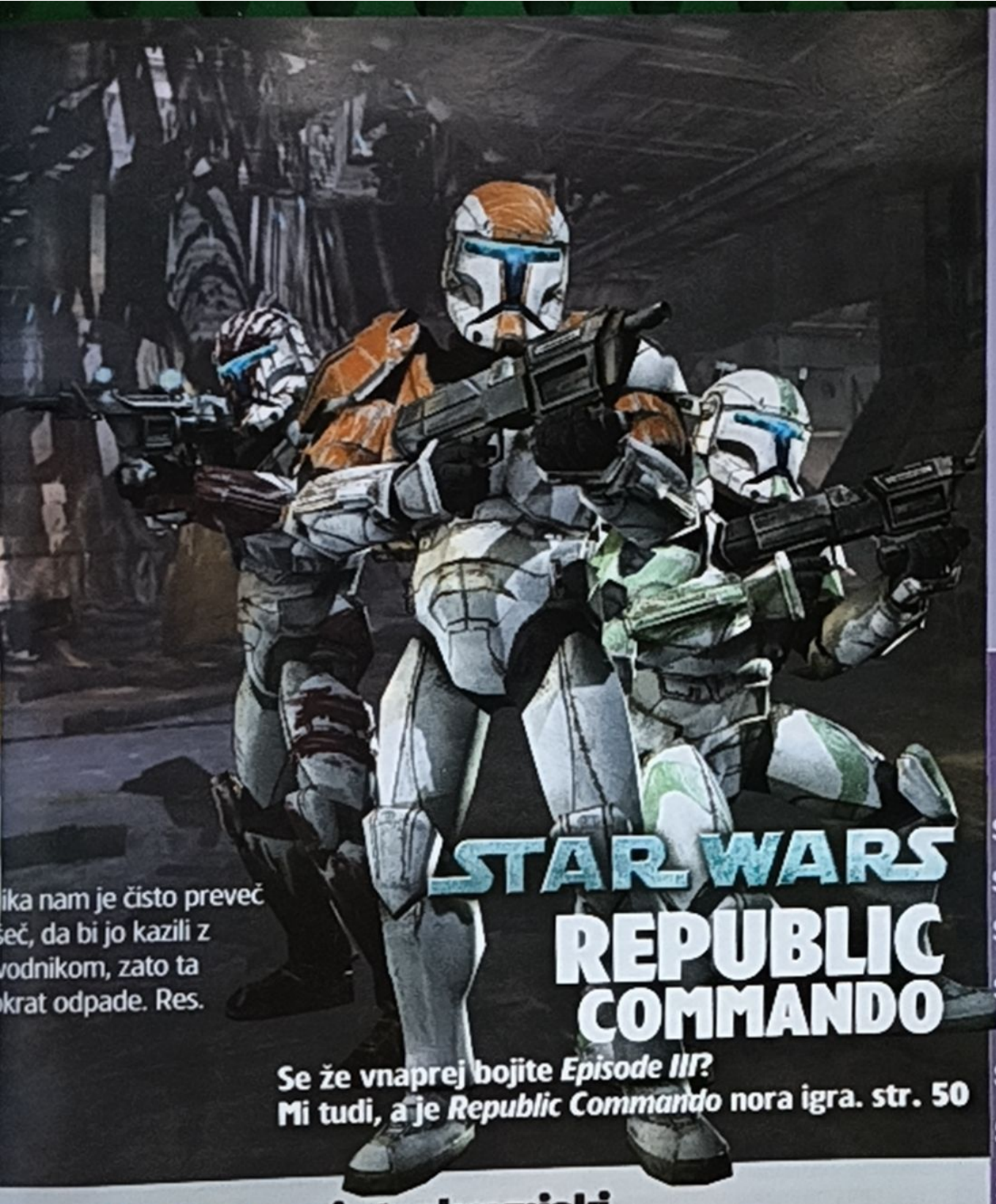
Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti, Igra vsebuje več kot 70 edukativnih, matematičnih nalog in iger. 3D igranje iger. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Se že vnaprej bojite *Episode III*?
Mi tudi, a je *Republic Commando* nora igra. str. 50

ika nam je čisto preveč
šeč, da bi jo kazili z
vodnikom, zato ta
krat odpade. Res.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.44 Sladke igre
str.46 Lestvice
str.47 F.E.A.R.
str.50 Star Wars Republic Commando
str.52 The Sims 2 University
str.54 Brothers in Arms
str.56 Playboy: The Mansion
str.58 UEFA Championship 2005
str.58 Hearts of Iron 2
str.59 The Punisher
str.60 GTR
str.62 Spellforce
str.62 Psi-Ops
str.63 Second Sight
str.64 Kratki opisi
str.65 Plemenska scena

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ta mesec za revijo ni imel veliko časa, ker se posveča študentskemu življenju. Upamo, da ima v mislih učenje.

ALJOŠA HANCMAN
Ta mesec je nabiral veteljske izkušnje v *Republic Commando*. V službi nam je iz zaklona s puško ves čas pridno kril hrbte.

TOMAŽ KOTNIK
V uredništvo je prilomastil namazan z zeleno barvo orkov iz *WoW*. Za pisanice je še prehitro, smo ga takoj ohladili. Ni jokal.

JELENA VARDA
"Pokvaril" se ji je računalnik in to točno na dan, ko je bilo treba oddati članke. Ja, ja, poznamo mi take finte.

MATEJ SLANIČ
"Mateeej, zbudi se!"
"Je službe že konec?"
"Ne, potrebujemo tvojo izjavo za uvod v igre..."
"Pustite me delati."

BARBARA BANOVIČ
Playboy, GTR, Brothers in Arms, The Punisher... ta mesec smo imeli na jedilniku same moške igre. Barbara pa v jok.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in potegnjeni s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

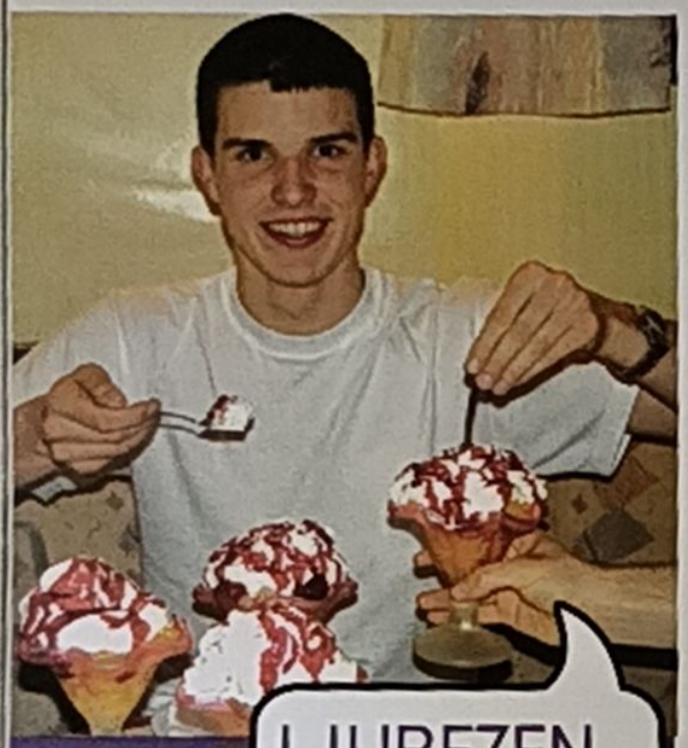
3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrilijive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

Tomaževe sladke igre

Nehajte buljiti v slastne, velike, kremaste sadne kupe in preberite, kaj se dogaja v igričarskem svetu.



LJUBEZEN JE SLEPA

IN "PIAROVCI" ZLOBNI. ČISTO MALO.

Kot vsi zaljubljenci si obožavalci PC iger znajo zatiskati oči pred resnico, povrh vsega pa igričarska podjetja po gozdovih lovijo lisice in največje zaposlijo na mesto tiskovnih predstavnic. Ali za osebne tajnice, če imajo lepo postavo. Ni torej čudno, da človek ob sleherni najavi dobi občutek, da bo prav to igra, za katero se mora sliniti – vendarle pa obstajajo znaki, ki namigujejo, da vas za vogalom utegne čakati čistokrvno govno in če ne želite polni sladkega pričakovanja zakorakati naravnost vanj, si zapomnite sledeče modrosti. Hudič, najprej spoznajte hudiča. Rogovilež se dandanes skriva v kratkem stavku. "Igro bomo naredili dostopno za množice." Izkušenejšim igralcem priporočam odziv: "Mhm, hvala lepa, spokajte se mi spred obraza." Ali, kakšnega manj kulturnega, vrednega zaporednih piskov. Nadaljujmo z vedno popularnim: "Hkraten razvoj za konzole in PC." Primer: *Deus Ex Invisible War*. Sploh ne tako slab, ampak kdo od vas ga trenutno igra? In še bolje, kdo ga uvršča med legende? Primer zaključen, možnost priložbe zavrnjena.

Naslednja nevarnost so neznani ruski založniki. In Rusi nasploh. Imajo par genialnih prebliskov, a še več jih hoče le izpulit malo denarja iz neizkušenih kupcev ali, če ste dekle, z vami odpreti novo trgovsko franšizo. In, ne, draga mama iz sosednjega bloka: res ni nujno, da je igra dobra, če ima lepe slikice na ovitku. Dodaj še tistih pet tisoč in privošči podmladku pravo zabavo.

In še par specifičnih: EA kupi razvijalski studio – ne nujno, a pogosto, bo veliko bleska, govoričenja in napihovanja, na koncu pa se bo končalo z omenjenim hudičem. Lucas Arts napove pustolovščino. Pozabite, ne bo je, ampak zahašajte se na novih deset iger *Star Wars*, ki jih mnoge ne bo maral. 3D Realms poslje nove informacije o *Duke Nukem Forever* – verjemite jim le, če nekoč sporočijo: "Sploh ga bikoli nismo delali. Smo se pa čohali tam spodaj." Torej, pazite se in si zapomnite – zraven malih morskih deklic so vedno čeri. Ali njihovi osebni stražarji.

Civilization 4

Datum izida Poletje
Založnik Take Two
Razvijalec Firaxis
Na spletu www.firaxis.com

"V *Civilization* smo ustvarili svet neskončnih možnosti, ki so ga igralci po vsej obli sprejeli odprtih rok," pravi Sid Meier, legenda igričarske industrije, vodja razvoja pri Firaxis in navsezadnje oče serije *Civ*.

"S pomočjo prihajajočega *Civilization IV* bodo lahko naši stari obožavalci in novinci vstopili v igralni svet še ne videnih razsežnosti in osredotočenosti na podrobnosti." Hm, hvala Sid, zdaj res vemo vse. Po podobnih izjavah sodeč lahko upravičeno sklepamo, da so komajda začeli z delom na igri in ne bi bili presenečeni, če šele ustvarjajo osnovna orodja. Prav tako je "letošnje poletje" bržkone (pre)optimistična napoved Sida in druščine.

Nekaj sestavin pa vendarle upravičeno pričakujemo: osupljiv 3D videz, naprednejšo večigralsko podporo, scenarije/mode, ustvarjene s strani obsežne baze oboževalcev, ter samoumevno sveže civilizacije, tehnologije in enote. Pripravite se, da boste zasvojeni za nadaljnjih, oh, recimo 30 let. Tole bo vse prej kot lahkotna igra.

Star Wars: Empire at War

Datum izida Zima
Založnik LucasArts
Razvijalec Petroglyph
Na spletu www.lucasarts.com

Ni nam jasno, kako hudiča lahko nastane neosuplijva strategija v svetu *Vojne zvezd*. Pa dobro, dragi razvijalci, imate eno najbolj vročih licenc, ne tako revno podjetje za sabo, oboževalce, ki so blaženi že zaradi posedovanja cenene plastične replike svetlobnega meča, ter celotno galaksijo, ki se tolče med seboj – česa si pravzaprav lahko še sploh želite?!

Kljub temu nikakor ne uspemo dočakati navdušujoče RTS – prišli smo kvečjemu do solidne *Battlefront*, ki pa nikomur ne bo ostala v trajnem spominu. Situacija se kani spremeniti ravno z *Empire at War*.

Opozarjamo na besedo kani – razlog najdite v okviru "Ljubezen je slepa." Novi Lucasov poskus ima smele načrte združiti *C&C* in *Homeworld* ter vpeljati roparske pohode po vesolju, ki se bodo izmenjevali s taktično bogatimi bitkami na kopnem. V nadzor bomo dobili vsa vozila in enote iz dosedanjih filmov, vsebovana bo galaktična različica načina Conquest ter vznemirljivo večigralstvo. Končno igra, na katero že toliko časa čakamo?

AT-AT-ji bi resnično morali biti opremljeni z varnostnimi kolesci, kot jih imajo kolesa za male otroke. Nikoli se ne ve.

TOCA Race Driver 3

Datum izida Zima
Založnik Codemasters
Razvijalec Codemasters
Na spletu www.codemasters.co.uk

Bencin je trenutno cenejši od nafte, zato je odličen čas za nov *Race Driver* s požrešnimi bencinci, ki obljubljia to, kar obljubljia vedno: najbolj raznovrsten nabor dirkalnih preizkušenj, primernih tako za amaterje, kot tudi za ljubitelje simulacij.

Že v sami zasnovi naj bi igra tokrat ponujala nekoliko bolj prosto izbiro izzivov – gotovo zahteva, ki jo je skupnost najbolj goreče zahtevala. Lahko se boste osredotočili na katerikoli način dirkanja (med drugim rally, off-road, GT, DTM, zgodovinske dirkalnike, ovalne dirke...) ter se nato v izbranem prebijali od dna do vrha – kdor recimo sanja o mestu dirkača ekipe BMW v Formuli 1, bo začel v gokartu, nato pride na vrsto Formula 1000, Formula BMW, Formula 3. Podobno velja za ostale načine. Nadalje so Codiji dodobra predelali področje realizma:

Verjetno upajo, da se nadaljevanje ne bo končalo tako žalostno. Mi tudi.

realistično pospeševanje, popolnoma nov poškodbeni model (spet), upoštevanje obrabe gum, temperature pnevmatik in motorja, obnašanja dirkalnika ob različnih količinah goriva...

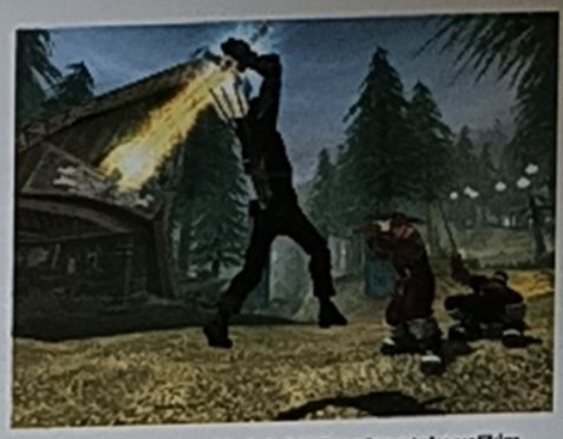
Seveda vemo, da se še danes tresete od "razburljivih" zgodb iz predhodnic in, oj, kako smo veseli, da lahko naznanimo nadaljevanje te tradicije. Ali bo tudi tokrat napredovanje v karierneм načinu tako togo usmerjeno, ni znano, a računamo, da avtorje izkušnje kaj učijo.

Fable: The Lost Chapters

Datum izida Zima
Založnik Microsoft
Razvijalec Lionhead Studios
Na spletu www.microsoft.com/games/pc/fable.aspx/

Tale Xbox imamo že skoraj radi. Vse pogosteje se dogaja, da po uspešni premieri na Billovi črni škatlici kakovostne igre najdejo pot tudi do njegovih slonokoščenih varovancev. Sicer drugotna vloga PC-jev ni ravno idealna, a vseeno gre za izjemno dobrodošlo popestritev "avtohtonih" naslovov.

O tokratnem prišleku na kratko: Na konzoli Xbox je požel dobre odzive, a ostal je grenak priokus, da genij Peter Molyneux tokrat ni do konca speljal silno ambicioznega projekta. Da je sprva želel še bolj revolucionaren izdelek, je priznal tudi sam, a kljub temu *Fable* pomeni enega izmed vrhuncev igranja vlog, pomešanega z elementi pustolovščine. Bistvo celotne izkušnje je, da sleherno dejanje vpliva na vaš osrednji lik, ki ga sredi mitičnega sveta Albion nemočnega prevzamete v ranem otroštvu, ter ga do smrti skušate spremeniti v osebo, o katerih pripovedujejo legende. Spremembe so vidne tako na telesu nadzorovanega človečka, kot tudi v reakcijah ljudi, ki jih med pustolovščino srečujete. Logično je torej, da je raznolikost izkušenj ob večkratnem igranju ena izmed osnovnih odlik *Fable*. Nova poglavja, naloge, področja, orožja, oprema, izboljšan videz... Če dobro zasnovo nadgradiš, res ne more nastati nič slabega. Nam torej zamerite, če verjamemo najboljše.



Močan je. Tako močan. Vsakdo bi bil močan s tako velikim in žarečim mečem.

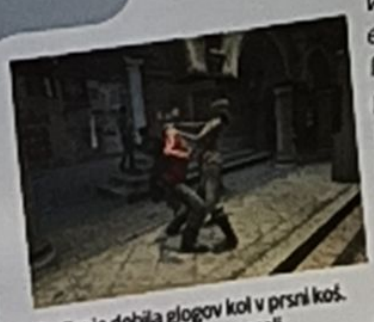
BREZ OVINKARJENJA

"BITJA USTVARJAMO POVSEM NA NOVO, TAKO DA SE LAHKO ZGODI, DA OPICAM NE BO USPELO PRITI NOTER. ČE JE IZBIRA MED KONGOVIM BRATRANCEM IN BEHOLDERJEM, SI BODO OBOŽEVALCI ŽELELI BEHOLDERJA." JAY WATAMANIUK IZ BIOWARE O *NEVERWINTER NIGHTS 2*.

Drobne novice

... ki jih nikdar ne zmanjka, čeprav jih ni nikoli preveč.

Prišlo smo do konca še enega meseca in tudi obetavnega razvijalskega studia. Tokrat je na agresivnem trgu podlegla Troika (ustanovitelji izvirajo iz Black Isla) – hiša, ki je splovila *Arcanum*, *The Temple of Elemental Evil* in, nazadnje, *Vampire: The Masquerade Bloodlines*. Razlog: enostavno preslaba prodaja. Usoda zaposlenih: reši se, kdor se more. Škoda: precejšnja. Prav podjetno in zdravo pa se zaenkrat obnaša francoski Ubi Soft, ki je razkril svoje založniške načrte za prihodnjih 52 tednov. In imamo se česa veseliti – čeprav gre večinoma "le" za nadaljevanja. Če gre verjeti "žabjekrakejedom", naj bi poleti ugledali *Rainbow Six Lockdown*, v začetku jeseni neznani *187 Ride or Die*, dodatek za *Heritage of Kings: The Settlers* ter poslednje poglavje serije Myst. Pozimi sledijo novo poglavje za *Brothers in Arms*, *Ghost Recon 3*, igra po *King Kongu* Petra Jacksona, dodatek za *Far Cry* (tu so si vzeli veeeliko časa) in, juhej, *Prince of Persia 3*. Za zadnjo četrtino fiskalnega leta (začetek 2006) pa govorijo o tihem *Silent Hunter 4*, že kar četrtem *Splinter Cellu* in novim izdelku v svetu *Heroes of Might&Magic*. Milo rečeno razveseljivo je, da ob pogledu na Ubi Softove paradne konje opažamo nezapostavljenost PC-jev, saj v naboru udarnih naslovov skorajda ni konzolnih ekskluziv. Hip-hip, hura. Omenimo še, da je Ubi Soft ne dolgo tega kupil podjetje Microids, znano po seriji *Syberia* (tamkaj zaposlene je prerazporedil v svoj hitro rastoči montrealski studio) in še enkrat stopil v EA-jev zelnik, saj namerava s pomočjo kupljenih Microsoftovih športnih serij (ali bolje rečeno njihovih kod) stopiti na tržno področje, kjer je ameriški mogotec najmočnejši. Huh, pestro bo.



Troika je dobila glogov kol v prsni koš. Škoda jih je, fantje so res znali.

Na žalost pa moramo sporočiti, da so se pred nekaj dnevi dodobra skalile strateške vode. Le malo kaj je lahko za PC taktike bolj boleče kot novica, da se lahko zgodi, da je *Rome: Total War* poslednji v svoji seriji. Creative Assembly (razvijalec *TW*) je namreč po novem last Sege, ki je izrazito usmerjena na konzolni trg, in vzhodnjaki so skupino že zapregli za *Spartan: Total Warrior*, akcijsko igro, namenjeno zgolj prihajajoči generaciji konzol. Gre za presenetljiv dogodek, saj so bili britanski razvijalci ves čas tesen partner Activisiona. Kljub temu upamo, da Sega ne bo povsem pozabila korenin Creative Assembly.

Nekaj takega pripravljamo za vodilne Segine može, če pokopljejo *Total War*.

Da vas na koncu zopet spravimo v malo boljšo voljo – ugibanja kaj bo po odhodu iz Ion Storma počel Warren Spector, je konec. Možakar je namreč zasnoval nov razvijalski studio, ki sliši na ime Junction Point. Okrog sebe je zbral nekaj bivših sodelavcev, zatrdil da "se vrača, da bi prevetril sceno" in menda že trdo delajo na zaenkrat skrivnostnemu projektu. Kot smo enkrat že rekli: Hip-hip, hura!

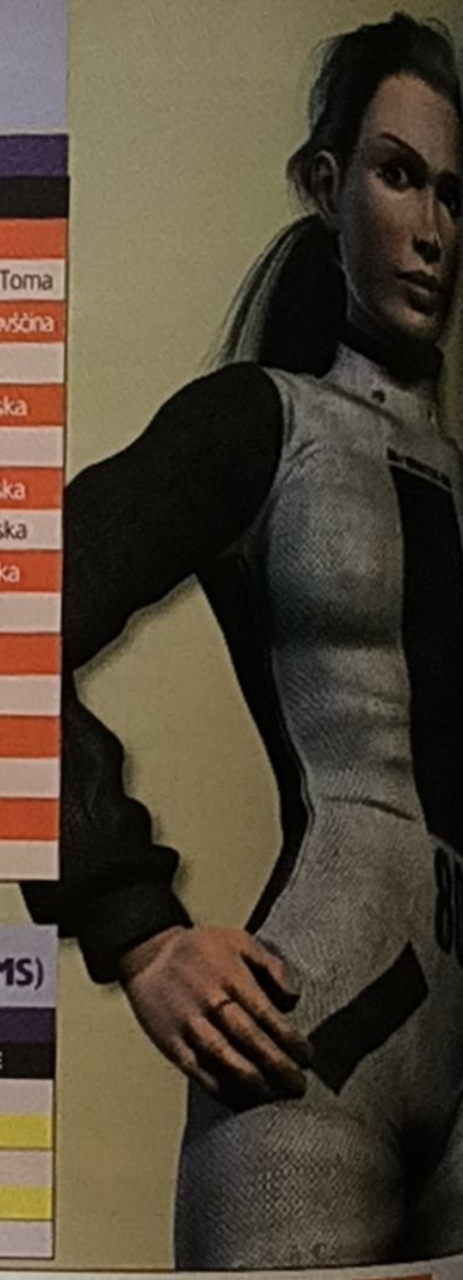
Sam Fisher – vse več let in vse več dela. Pokojnino si je res težko prislužiti.

Najbolj pričakovane

Kdor čaka, dočaka. A se načaka.

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Bet on Soldier	april	Digital Jesters	PCF 37	Akcijska
Dungeon Siege II	april	Ubi Soft	PCF 33	Skrivanje starega Toma
Cold Fear	april	Ubi Soft	PCF 37	Preživetvena pustolovščina
Stronghold 2	april	Global Star Software	PCF 37	Strategija
Doom 3: Resurrection of Evil	april	Activision	PCF 36	Prvoosebna strelska
The Bard's Tale	maj	InXile Entertainment	PCF 33	Igranje vlog
Pariah	maj	Groove Games	PCF 33	Prvoosebna strelska
S.T.A.L.K.E.R. Shadows of Chernobyl	maj	THQ	PCF 36	Prvoosebna strelska
Battlefield 2	junij	EA	PCF 29	Večigralska strelska
Commandos: Strike Force	junij	Eidos	PCF 33	Taktična strelska
Black & White 2	junij	EA	PCF 33	Strategija
Dungeon Siege II	avgust	Microsoft	PCF 36	Igranje vlog
Hitman: Blood Money	september	Eidos	PCF 34	Skrivalna akcijska
Myst V: End of Ages	jesen	Ubi Soft	PCF 36	Pustolovščina
The Godfather: The Game	zima	EA	PCF 37	Akcijska
Age of Empires 3: DNA	zima	Microsoft	PCF 37	Strategija



Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
→ 1	HALF-LIFE 2
↑ 2	GTA: VICE CITY
↑ 3	CALL OF DUTY: UO
↓ 4	COUNTER-STRIKE: SOURCE
↑ 5	FAR CRY

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	GTA: SAN ANDREAS	PCF 35
↓ 2	GOTHIC 3	PCF 32
↑ 3	BROTHERS IN ARMS	PCF 29
↓ 4	S.T.A.L.K.E.R.	PCF 36
↑ 5	STRONGHOLD 2	PCF 37

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET
+ prenosni računalnik IBM

Priklop na kabelski internet
+
Prenosni računalnik
IBM TP R40e
Mobile Intel Celeron 2.4GHz
MS WindowsXP H.E.
CD-RW/DVD-ROM Combo
Garancija: 2 leti
samo
199.990 SIT
(DDV je vključen)
Dostava na dom
(po ceniku Pošte Slovenije)

Pokličite Telemachovo številko:
080 22 88
ali pobrskajte na naslovu
www.telemach.si

ARTS
ZASTOPNIK ZA NOTESNIKE IBM
www.arts.si

TELEMACH
Izberite svet do

F.E.A.R

Bežite lahko, kolikor hočete, groza vas bo dohitela. Nas je našla v neki vlažni kleti v Parizu...

Dogajanje je postavljeno v poslovno stavbo. Noč. Osamljena moška postava se plazi po hodniku. Njegov walkie-talkie nenadoma zahrešči in mu veli, naj se ustavi. Nad vrati dvigala se odštevajo številke... dvigalo se ustavi in vrata se ob pisku odpro. Razkrijejo razmesarjenega pripadnika specialnih enot. In nikogar drugega. Naš samotar oklevajoče vstopi v dvigalo in pritisne gumb. Vrata se zaprejo, dvigalo se začne pomikati navzgor. Nenadoma se začnejo luči prižigati in ugašati, prižigati in ugašati. Zaslon postane nejasen, kot da bi šlo za posnetek varnostne kamere. Če bi lahko začutili njegove prste skozi rokavice iz kevlarja, bi gotovo bile mokre od potu. Med dverma utripoma luči se v kotu dvigala pojavi umazana črnolasa deklica in takoj spet izgine. Istočasno s predirljivim krikom se vrata spet odprejo in streli napolnijo dvigalo, ki nevarno zaškripljе in grozi, da bo strmoglavilo v globino...

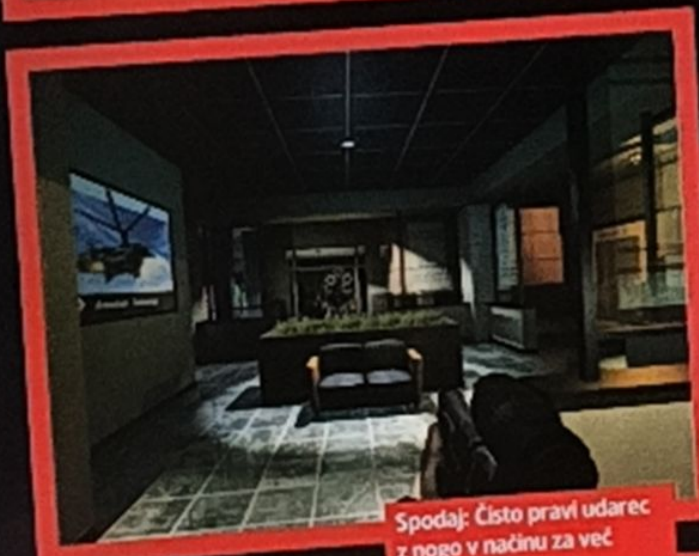
"Zadnjič delam nadure," pravi naš junak.

Ko smo prvič videli posnetek iz igre *F.E.A.R.* na zadnjem sejmu E3, smo bili skeptični, da filmček prikazuje igro samo. Čudno se nam je zdelo, da bi lahko nekdo ustvaril grozljivko, ki je hkrati tudi akcijska prvoosebna strelska igra. Zdaj ko imamo zadevo končno pred seboj, smo prepričani, prestrašeni in navdušeni. Igra je otrok Monolitha, velikana zvrsti prvoosebnih strelskih iger, mi pa smo v Parizu govorili z njihovim direktorjem tehnološkega oddelka, gospodom Kevinom Stephensom.

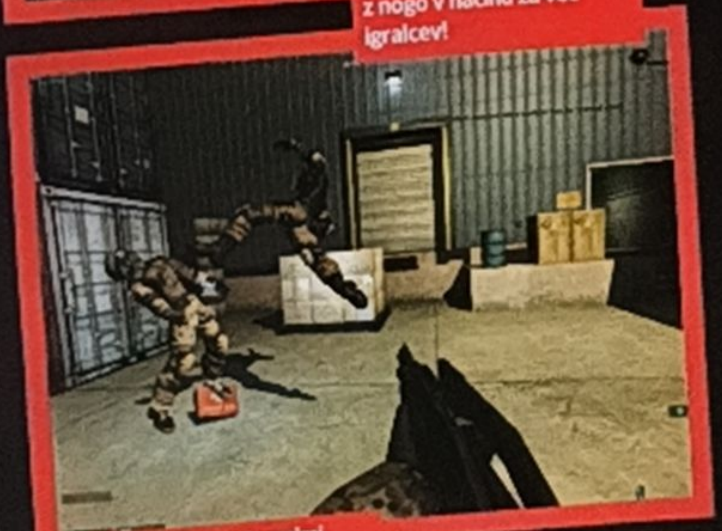
PRVO SREČANJE

Celotna igra se dogaja v obdobju 12 ur, začne pa se zvečer. Morda boste celo preživeli noč in dočakali zoro. Mi smo se prepotili skozi začetek, od vdora v stavbo do raziskovanja prvega nadstropja in srečanja s prvimi zares čudnimi nasprotniki. Kevin pravi: "Zares smo želeli, da bi se igralec potopil v izkušnjo, da bi se počutil kot glavna sestavina akcijskega filma. Če boste šli mimo ogledala, boste tam videli masko, ker nismo želeli, da bi igralec podvomil, da je v igri on sam."

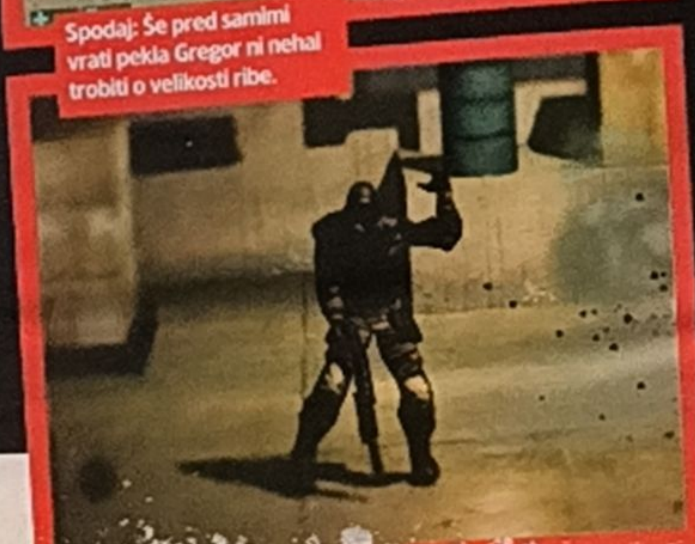
Prva stvar, ki smo jo opazili, je bila možnost vklopa počasnega posnetka. Ja, igra vas opremi z lastnostjo, da v slogu *Maxa Payna* upočasnite dogajanje – naboji in granate tako puščajo za seboj sledi, lomijo steklo in krušijo ometˇ. Učinek je ustvarjen s pomočjo prostorskega osvetljevanja v DirectX 9 in je bil prvenstveno namenjen izdelavi vodnih scen. "Želeli smo ujeti občutek akcijskega filma," pravi Kevin. "Koncept upočasnjenega posnetka je bil

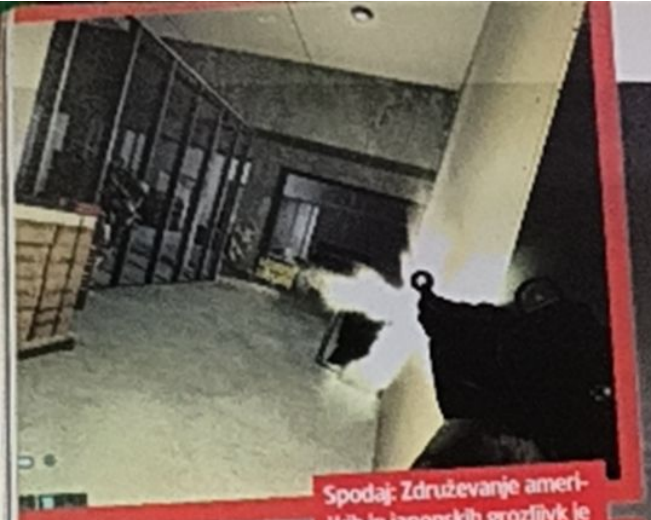


Spodaj: Čisto pravi udarec z nogo v načinu za več igralcev!

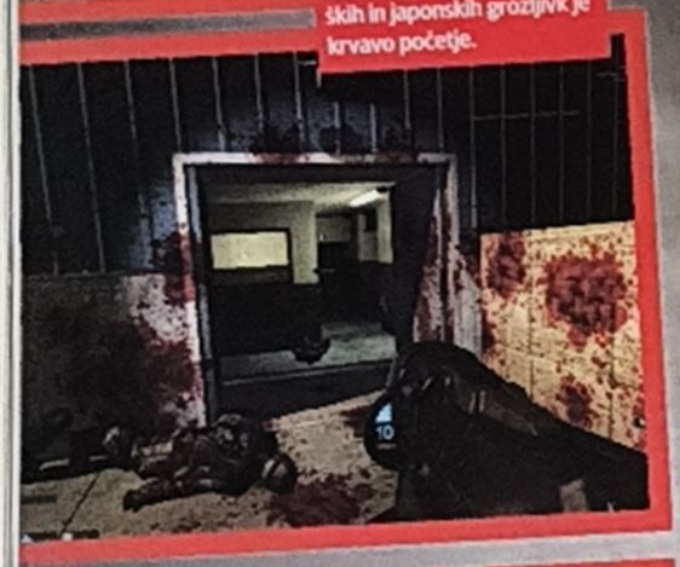


Spodaj: Še pred samimi vrati pekla Gregor ni nehal trobiti o velikosti ribe.





Spodaj: Združevanje ameriških in japonskih grozljivk je krvavo početje.



Zgoraj: Vojaki zmotijo programerja, ki je ravnokar igral *Deus Ex*.

Zgoraj: Na mesta, pozor, start! Čuden otrok za vami vam bo dvignil pulz.

sestavni del akcijskih filmov že veliko pred *Matrico*, v prvoosebnih strelskih igrah pa tega ni poskusil še nihče." Ali gre za samo en element igralnosti ali pa je stvar opravičena z zgodbo? "Oboje. Zagotovo je bila stvar samo posamezen del igre. Smo pa ves čas razpravljali o tem, ali mora imeti nek globlji smisel ali je dovolj samo to, da je kul. Igralec se naj odloči sam, kako bo gledal na stvar, prvotna ideja pa je bila izboljšati igralnost."

POČASEN PLES

Med temi upočasnjenimi trenutki pride do izraza možnost uporabe lastnega telesa v borbi. Igralec lahko udarja, izvaja udarce z nogo iz skoka (nogo boste videli poleteti pred seboj) ali pa se podrsa proti sovražniku, da ga zmede, preden ga neusmiljeno podre na tla. To in pa grozljivo vzdušje postavljata igro med hongkonški akcijski film in korejsko ali japonsko grozljivko, za razliko od ostalih iger tega žanra, ki se naslanjajo na steroidov polne hollywoodske plehkosti. "Glavni oblikovalec meni, da so japonske grozljivke bolj učinkovite. Zgodbe o duhovih so znane že od vekomaj in mislim, da se Hollywood ni osredotočal na njih – oni želijo pošasti. Pošasti sicer so strašne, ampak nekaj, kar je ali pa je bilo nekoč človeško, je veliko strašnejše, bolj verjetno... strah je sestavljen iz 95 odstotkov vaše lastne domišljije. Japonske grozljivke so pri tem odlične. Gledalec vidi določene stvari, a vse je dokaj nejasno. Sprašuje se: 'Kaj je bilo to? Dekle? So to... lasje?'" Je kateri film še posebej vplival na vas? "Serija *The Ring*, *The Eye*, *The Grudge*, *Dark Water* – glavni oblikovalec je nor na te filme."

V skladu z žanrom ste na svoji poti čisto sami; nikoli se ne borite ob rami računalniško vodenih kolegov, ker se, citiramo: "zatikajo za vami na ozkih hodnikih. Sicer so tudi trenutki, ko boste naleteli na kolege, ampak običajno bo šlo za skriptirane scenarije." Je pa zato umetna inteligenca nasprotnikov na zelo visoki ravni. "To umetno inteligenco smo nadgrajevali že od časa *NOLF* leta 2000. Opustili smo primitiven sistem točk in poti in do *NOLF 2* uvedli sistem, ki je temeljil na volumnu, kar je dalo programerjem veliko večjo svobodo. *F.E.A.R.* zdaj uporablja sistem z navigacijsko mrežo, kjer programerji določijo poligone, v okviru katerih se lahko računalniško vodeni liki premikajo. Sicer še vedno potrebujejo določene namige, recimo, kje je zaklon, drugače pa se v večini situacij zelo dobro znajdejo." Tudi sodelovanje znotraj ekipe je dodelano. "Obnašanje ranjenega sovražnika bo določalo število njegovih nasprotnikov. Če jih bo preveč, se bo skušal potuhniti. Zelo preprosto je izdelati UI, ki bo zares težavna, a bistvo je, da izdelaš umetno inteligenco, proti kateri se je zabavno boriti. To ni tako preprosto."

Kevin nas je popeljal tudi skozi test ekipnega večigralskega načina igranja. Oblikovanje okolij je zelo dodelano, občutek pri igranju pa je nekje med *Half-Life 2 Team Deathmatch* in *Rainbow Six*. Zanimivo je, da so tudi v ta način igranja vključeni počasni posnetki in borba z golimi rokami (oziroma nogami). En sam igralec lahko pobere predmet, ki mu omogoča upočasnitev dogajanja. Ko ga uporabi, vpliva na vse igralce na stopnji, se pa lahko njegovi tovariši premikajo in streljajo za odtenek hitreje od nasprotnikov, kar jim da majhno prednost. Razen tega dodatka deluje večigralski način kot oskubljen, a vreden dodatek enoigralskemu načinu.

Za zaključek smo vprašali, zakaj se Monolith od Claw pa do *F.E.A.R.* osredotoča samo na prvoosebne strelske igre. Deloma so za to krive omejitve samega pogona LithTech, čeprav je v teoriji povsem mogoče izdelati z njim tudi karkoli drugega. "Osebno menim, da si pokvariš zvišek v kateri sam izdeluješ igre," pravi Kevin. "*Half-Life* je bila ena mojih najljubših iger, ampak ko sem zdaj igral *Half-Life 2*, si nisem mogel pomagati, da ga ne bi analiziral. Ne morem ga zgolj igrati in uživati – to zares sovražim! Še vedno imam rad strelske igre, a vedno se sprašujem, kako stvari delujejo. Če pa igram, recimo *Diablo II*, ki je moja najljubša igra vseh časov, ne razmišljam na tak način – takrat sem samo igralec, ki klika in tolče po sovražnikih." PCF

KIRKLAND, WA

Monolithovo domovanje z namigom na *Star Trek*

Nenavadno za razvijalca iger, ampak podjetje Monolith je locirano izven spiritualnega domovanja industrije, Kalifornije. Pravzaprav je postavljeno sredi ničesar v Kirklandu, zvezni državi Washington, mestu, kjer je 40.000 prebivalcev stlačenih v severozahodni kot ZDA na mejo med Seattlom in Kanado.

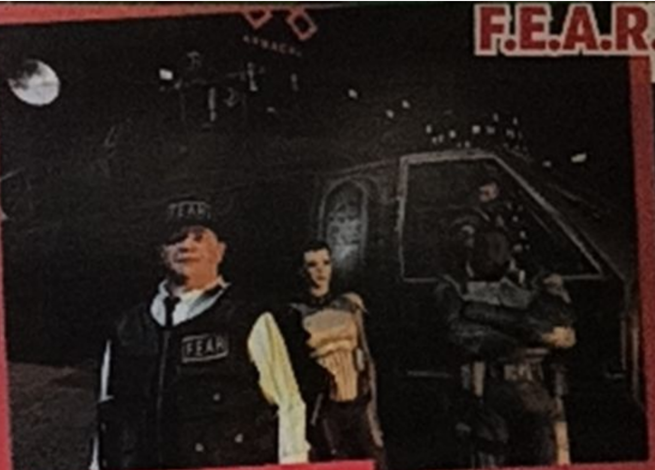
Oktobra 1994 je podjetje ustanovila skupina programerjev, ki je imela izkušnje pri izdelovanju računalniških in izobraževalnih iger. Ko so bili še v Edmarku, so predstavili tehnologijo, ki je demonstrirala, da lahko igre tečejo tudi v sistemu Windows in ne samo v DOS-u. S tem so seveda takoj pritegnili pozornost Microsofta, ki je sodeloval z Monolithom pri izdelavi prve različice grafičnega pogona, imenovanega LithTech.

Ta pogon je bil vedno v osrčju Monolithove strategije in so ga neprestano nadgrajevali z igrami kot so bile *Tron 2.0*, *Shogo* in *Blood 2*. Pogon je bil celo tako uspešen, da je leta 2001 rodil novo, ločeno podjetje Touchdown Entertainment (www.touchdownentertainment.com), ki se osredotoča zgolj na njegovo trženje in trženje nove tehnologije F.F.A.R. "Imenujemo jo tehnologija F.E.A.R, ker vključuje vsa orodja in kodo, ne le del, zadolžen za renderiranje, ki tu predstavlja zgolj deset odstotkov celotnega paketa," pravi Stephens. In to sporočilo je namenjeno velikanom, kakršni so Square, Activision, Enix in Climax.

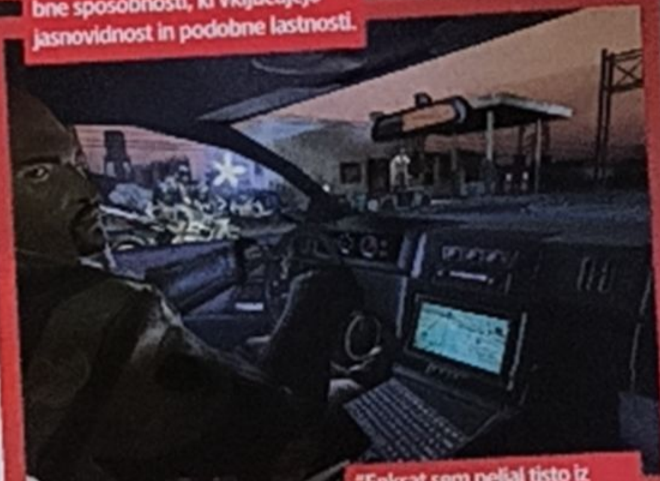
Čudno svetlikajoč se Kevin Stephens.

Ko so se osredotočili na razvoj, je podjetje začelo na veliko novačiti sveži kader in do konca prejšnjega tisočletja so imeli že 80 zaposlenih. Veliko ustanoviteljev je do takrat že zapustilo Monolith, eden, Jason Hall, pa se je za nekaj časa vrnil, ko je lansko leto vodil nakup podjetja s strani AOL Time Warnerja. Monolith danes zaposluje 200 ljudi, ki hkrati delajo na petih projektih za različne platforme, oddelki pa vključujejo oddelek za igre MMO, oddelek za zvok in glasbo in studio za tehnologijo "motion-capture".

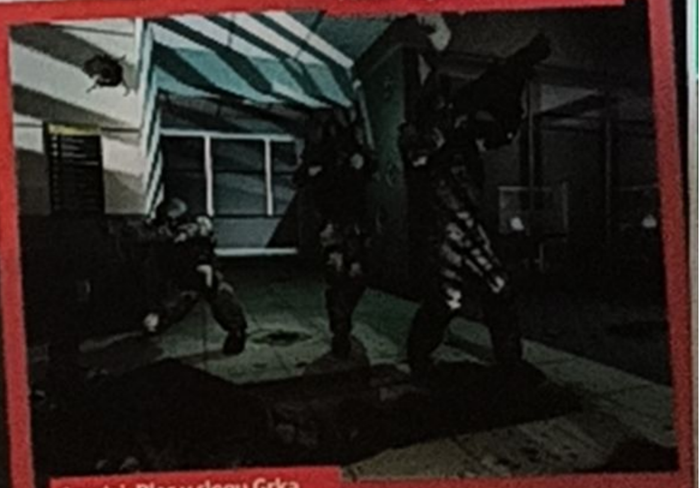
> "Zelo preprosto je izdelati UI, ki bo zares težavna, a bistvo je, da izdelaš umetno inteligenco, proti kateri se je zabavno boriti."



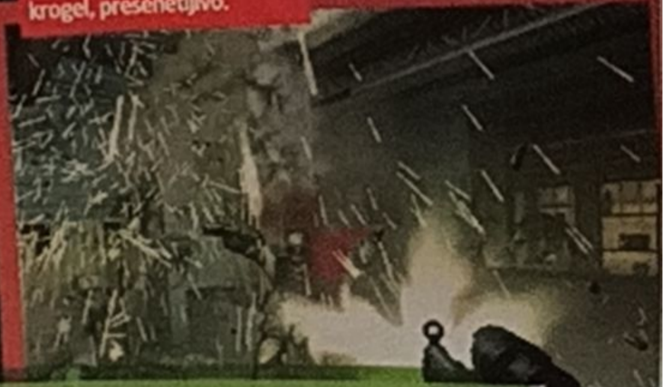
Zgoraj: Ekipa F.E.A.R. ima posebne sposobnosti, ki vključujejo jasnovidnost in podobne lastnosti.



"Enkrat sem peljal tisto iz *Ringuja*... simpatično dekle, vendar daje zanič napitnino."



Spodaj: Ples v slogu Grka Zorbe ne ustavlja svinčenih krogel, presenetljivo.



Magnum .44 Opus

Monolithov arzenal zajema nekaj zares genialnih stvaritev in nekaj kupčkov dreka. Tu so prvaki

No-one Lives Forever

S svojo prepoznavnostjo se je igra trdno zasidrala v žanru. *NOLF* se je predstavil v risankastem slogu *Austina Powersa*, ki ga je naslednik še izpilil.

Shogo

V tej prvoosebni strelski igri ste preklapljali med vodenjem človeka in velikanskega robota, kar je prineslo precej unikatne zabave s peštanjem človečkov in [illegible]

Blood 2

Tako po imenu kot po naravi je bila ta igra precej krvava, odštekana in postavljena v mračno prihodnost, ki je spominjala na filma *The Crow* in *Bladerunner*. Je pa vsebovala več klovnov in je bila temu primerno grozljiva.

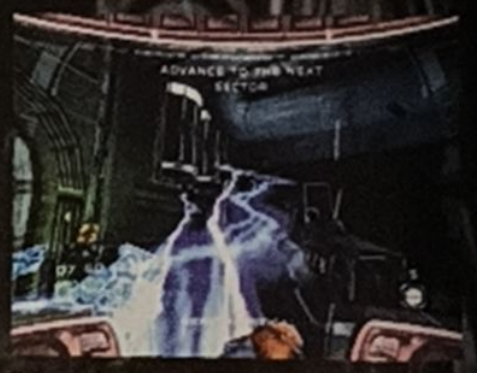
Aliens vs Predator 2

Nadaljevanje Rebellionove uspešnice *AvP* [illegible]

Vaši možje so med bojem zlahka razpoznavni zaradi različnih barv ščitov. Povsem enako kot v pravi vojski, otroci.

Majhen brisalec bo brisal kri z vašega vizirja.

Ali nisi ti nekoliko premajhen, da bi bil član velike vojske klonov?



Tole, verjamemo, da ne boste presenečeni, precej boli.

TAKTIČNO STRELJANJE V VOJNI ZVEZD

Star Wars Republic Commando

Predhodnik *Epizode III* še vedno ne razloži, zakaj stormtrooperji v *Vojni zvezd* nimajo avstralskega naglasa

Založnik Activision Razvijalec LucasArts Na spletu www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

Ste zlobna, rasistična svinja z enim samim ciljem: pod železnim škornjem poteptati vse oblike svobode in upanja. Oziroma boste to kaj kmalu postali, če se v *Epizodi III* ne zgodi kaj močno nepričakovanega. V nasprotnem primeru res ne vidimo druge možnosti, kot da se clone trooperji, osebni strežaji Jedijev ter v prostem času branitelji svobode in podobnih miroljubnih neumnosti, takoj ko bo predragi senator Pelpatine postal Emperor, drastično spremenijo. Ko bo stari začel s tistimi svojimi preverjenimi fintami a'la bliski iz prsta, bodo pločevinaste dobričine, ki jih igrate v *Republic Commando*, po naši teoriji kaj hitro prisiljeni, da se spremenijo v imperialne stormtrooperje – začeli bodo dušiti pravice vseh prebivalcev galaksije, med odmori zažigali Jawe, v kletke zapirali princeske s slabimi frizurami ter, kakopak, nepojasnjeno izgubili zmožnost streljanja naravnost.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Halo**
Microsoft
>> **Medal of Honor Pacific Assault**
Electronic Arts
>> **Freedom Fighters**
Electronic Arts

Solo večigralstvo

Napadite klone preko spleta!

Večigralstvo *Republic Commanda* rahlo zgreši bistvo. Lepota enoigralstva je ekipna dinamika, toda na spletu se spremenite v le še enega znanstveno-fantastičnega tipa, ki s puško lovi ljudi znotraj grafičnega pogona *Unreal*.

Morda bomo odgovore na vsa naša vprašanja dočakali v nezogibnem nadaljevanju: *Star Wars: Fasolst Commando*.

Kljub že kar pregovornim Lucasovim protislovjem v zgodbi, je *Republic Commando* nedvomno ena izmed boljših "vojnozvezdnih" igričarskih izkušenj. Morda celo zato, ker sploh ne spominja na tipično igro *Star Wars* – bolj je podobna prvoosebni strelski igri *Warhammer 40.000*, ki je nikoli ni bilo: ste kot vesoljski marinec, le da z ustreznim nazivom iz sveta *Vojne zvezd*. Temu primerno se v paketu najde dodatno nasilje, temačna znanstvena fantastika in mačistični vojaški kameradi. Tu ni prostora za usodo, pogubno ljubezen ali čudaške gimnastične veje računalniško generiranega Yode: gre za bojevanje v družbi trdih mož.

Lucas Arts je med ustvarjanjem naslova na pomoč poklical veterane iz posebnih enot (čeprav verjamemo, da so celo oni težko dobili koga s poznavanjem taktik bojevanja proti stormtrooperjem) – in pozna se! *Republic Commando* je izjemno navezan na nejasno mahanje z rokami, ki predstavlja osnovni način sporazumevanja s soborci, hitre vdore v sobe in udarno "pospravljanje" v njih ter tiste obvezne, čeravno nekoliko dvomljive hollywoodske trenutke, ko eden izmed mož vdira v računalnik ali onesposablja bombo, vsi ostali kolegi pa ga, ob primerno epski in napeti glasbeni podlagi, branijo pred nenehnimi vali neumornih sovražnikov. Pri tem je naravnost čudovito, da lahko vedno izbirate ali boste vi fraer, ki se ob rafalih mimo glave odloča med rezanjem rdeče in še ene rdeče žice, ali pa boste opravek prepustili kateremu izmed kolegov, sami pa popriejli za metalca raket. Za razliko od neronih prijateljčkov iz *Half-Life 2* (bodimo iskreni: gumb "pojdi tja" je bil V *HL 2* le zato, da ste si zaveznike spravili izpod nog, če se jim po vašem neplodnem nekajminutnem zaletavanju v njihove široke riti ni posvetilo, da so morda v napotoh), je prijateljska UI v *RC* prilagodljiva do te mere, da ji lahko zaupate srednje zahtevne opravke, ne pa da predstavlja dodatno breme.

SMRDLJIVO ZAKLONIŠČE

Napredovanje skrozi igro, ki se odvija na treh glavnih območjih: planet Geonosis (ki je bil predstavljen v vrhuncu *Napada klonov*), Kashykk, zapuščena vesoljska ladja in svet Wookieejev je žalostno linearno, vendar vsak spopad nudi presenetljiv nabor različnih pristopov k situaciji. Izberete lahko celo popolno strahopetnost, če ste velika cmerava reva brez hrbtenice. Vam podoba gigantskega robotskega pajka ne ugaja? Enostavno pošljite enega od treh kolegov z ostrostrelsko puško na kamnito polico, drugemu zaukažite naj se skrije za Wookieejevo truplo (ne, res) in luča granate, tretjemu pa zabičajte samomorilsko tekanje naokoli ter streljanje v beštijo z neučinkovitim laserjem, medtem ko se boste sami stiskali v kotu zraven kompletov prve pomoči. Vse to je mogoče storiti z enim samim gumbom, katerega funkcije se prilagajajo situaciji – vsekakor prijetna spremenba po številnih tipkah, ki jih je treba v mnogih taktičnih strelskih igrah pritiskati v pravem zaporedju, če želite od soborcev karkoli več kot zaklano zijanje v sovražnika in razsute možgane na pločniku. Dejstvo, da lahko vaši možje "streljajo", se zagaja z granatami ali razmetavajo rakete je iz poprej določenih lokacij, zna kdaj

Ne skrbite, če ne znati streljati naravnost. Vas bo že nekdo rešil.

V: Kaj je zadnja stvar, ki gre po glavi Genoslanu, ko se zaleti v komandosa? O: Njegova čreva.

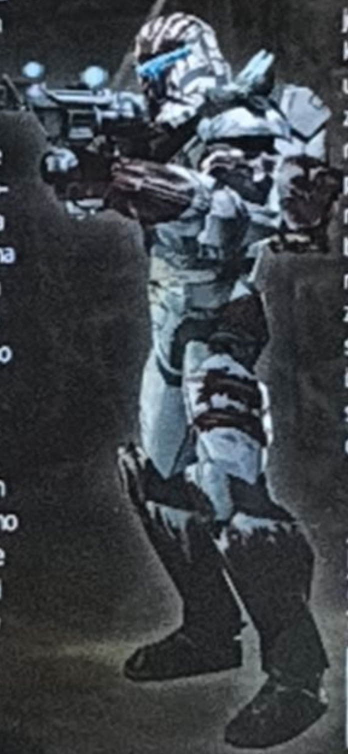
sprožiti vprašanja kot je "Zakaj le pri tem razmesarjenem Wookieeju in ne pri drugem?" ter okrepi občutek, da Lucas Arts v določeni meri diktira, kako se bo posamezen spopad odvijal, vendar vsaj o svoji vlogi pri boju vendarle odločate povsem sami.

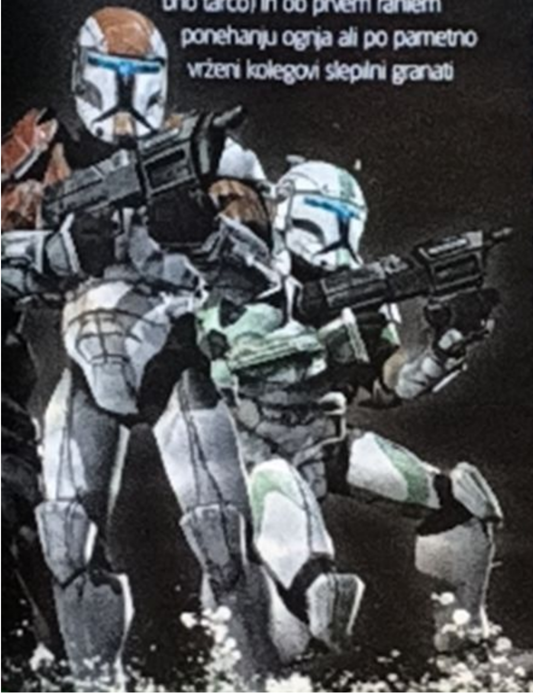
SMRT KLIČE

Republic Commando v vsej svoji veličini zasije, ko spregovorimo o umiranju. Podobno kot v *Medal of Honor: Pacific Assault* vaša transformacija v majhne trzajoče rdeče drekce še ne pomeni nujno konca igre, a je popolnoma drugače kot v *Pacific Assault* to bolj posledica strategije kot nesrečnega naključja. Medtem ko se na tleh zvijate od bolečin in poskušate s plastično-kovinsko roko zadrževati svoja klonirana čreva, imate možnost, da pokličite kolega na pomoč – toda zahtevati od nekoga, da zapusti varno ostrostrelsko zaklonišče in se začne ukvarjati z dozami morfija (ali bacte, kot se imenujejo tekoča nebesa v svetu *Vojn zvezd*), je neposredno ogrožanje zaveznikovega življenja. Bodite neprevidni in raki bodo dobili še enega novega žvižgača.

Pa recimo, da imate dva možakarja na nogah in druga dva v resnih težavah – ne morete si privoščiti, da bi izgubili še koga, a hkrati se zavedate, da ranjenca brez pomoči ne bosta zdržala dolgo. V tej točki je odločilna izbira ustreznega trenutka: preživelima lahko zaukažete, naj ohranita svoje položaje (v idealnem svetu bi pred aktiviranjem termalnega detonatorja še uspeli določiti pomembno tarčo) in ob prvem rahlem ponehanju ognja ali po pametno vrženi kolegovi slepilni granati pokličete najbližjega, da vas postavi nazaj na noge. Ravno ko se naslednji droidi privalijo skozi vrata, svojega rešitelja pošljete nazaj k gnezdu z metalcem raket, sami pa se odločite za reševanje poprej padlega komandosa. Zdaj ste vi na vrsti, da se ranljivosti navkljub priplazite do umirajočega člana ekipe in ga oskrbite z bacto, preden vas vse skupaj preplavijo.

Če se spomnimo, da se je moral Luke Skywalker v celem bazenu bacte namakati nekaj dni, da si je zacelil par prask, ne moremo povsem razumeti po novem takojšnjega zdravilnega učinka. Sami si jo radi predstavljamo kot močan dolenjski cviček, ki te spravi k zavesti ravno do te mere, da te pljuča, ki ti bingljajo nekje okoli kolen, ne motijo več pretirano. In dokler je v takem stanju vsaj eden izmed štirih komandosov, vas igra ne bo silila v nalaganje shranjenega položaja. Seveda se utegnete naveličati čakati na rešitelja in boste prostovoljno posegli po tipki za hitro nalaganje, ravno tako ni nemogoče, da se prijateljski UI kdaj zazdi pomembnejše natančno opazovanje zidu kot streljanje sovražnikov, a celostno gledano ostaja občutek, da ste član elitne vojaške skupine, nadpovprečno močan. Temelj za to je upravičeno pričakovanje, da vam bo nekdo v kritičnem trenutku pomagal, in ravno to vam bo vcepilo zavest, da lahko skupaj strete vsakogar. To, sodeč po seriji *Jedi Knight*, sicer ni tako, a, glej kako priročno, na uporabnike Sile v *RC* nikoli ne boste naleteli.





MINI WOOKIEE

Na žalost je vpliv številnih dobrih idej močno oskrunjen zaradi majhnosti igre, v katero so bile vržene. Enoigralska kampanja spada med krajše in lažje v naši igralski karieri ter ima odsekan in nejasen konec, kar jo v bistvu spremeni v velik dražilnik za ogled *Epizode III* v kinu. Nekje tu se uspe prikrasti neprijeten občutek, da bi znala igra biti še precej boljša, če ne bila prisiljena iziti nekaj mesecev pred filmom. Ravno tako kot *Doom III* in *Half-Life 2* pred njim, *Republic Commando* trpi za sindromom ponavljajočih se enih in istih sovražnikov. Spet po drugi strani je treba reči, da so nekateri od njih, recimo superdroidi, ki jih srečate že na začetku, enako trd oreh tudi proti koncu igre, zaradi česar je zadnje besedna zveza "stalen izziv" morda primernejša od "nadležno ponavljanje".

Največje razočaranje v igri so gotovo okolja. Svet Wookieejev, Kashyyk na primer, ki je že dolgo predmet občudovanja med ljubitelji *Vojne zvezd*, je vsem znan kot navdušujoč skupek lesenih vasi, ki se kot gozd dvigajo desetine metrov nad mahovitimi tlemi. V *Republic Commando* so ga avtorji, če izvzamemo osupljiv predpripravljen uvod z obrambo na mostu, poenostavili do te mere, da so ostale le še majhne sobe s pretežno lesenimi podi, v katerih se izmenjujejo skupinice sovražnikov in izobilje nabojev ter naprav s prvo pomočjo.

Kljub temu, da je *Republic Commando* zgrajen s srcem *Unreal*, je bil prvenstveno narejen za konzolo Xbox. Nadzornemu sistemu bo skorajda uspelo, da bi vas prepričal v nasprotno, a vedno znova iste lokacije in nenatančne teksture bodo razkrile resnico. Na srečo pa je akcija intenzivna, princip skupaj delujoče čete skrajno prepričljiv in navsezadnje norčije med člani tako zabavne, da boste napake igre *Republic Commando* kratko malo prezrli. Če bi bili popolni bedaku, bi rekli, da zna biti to dober obet za *Epizodo III*. Toda na srečo se kaj hitro spomnimo ljubezenske scene iz *Napada klonov* in samo potrdimo domnevo, da so igre edina možnost sveta *Vojn zvezd*, da ohrani vsaj nekaj dostojanstva. **PCF**

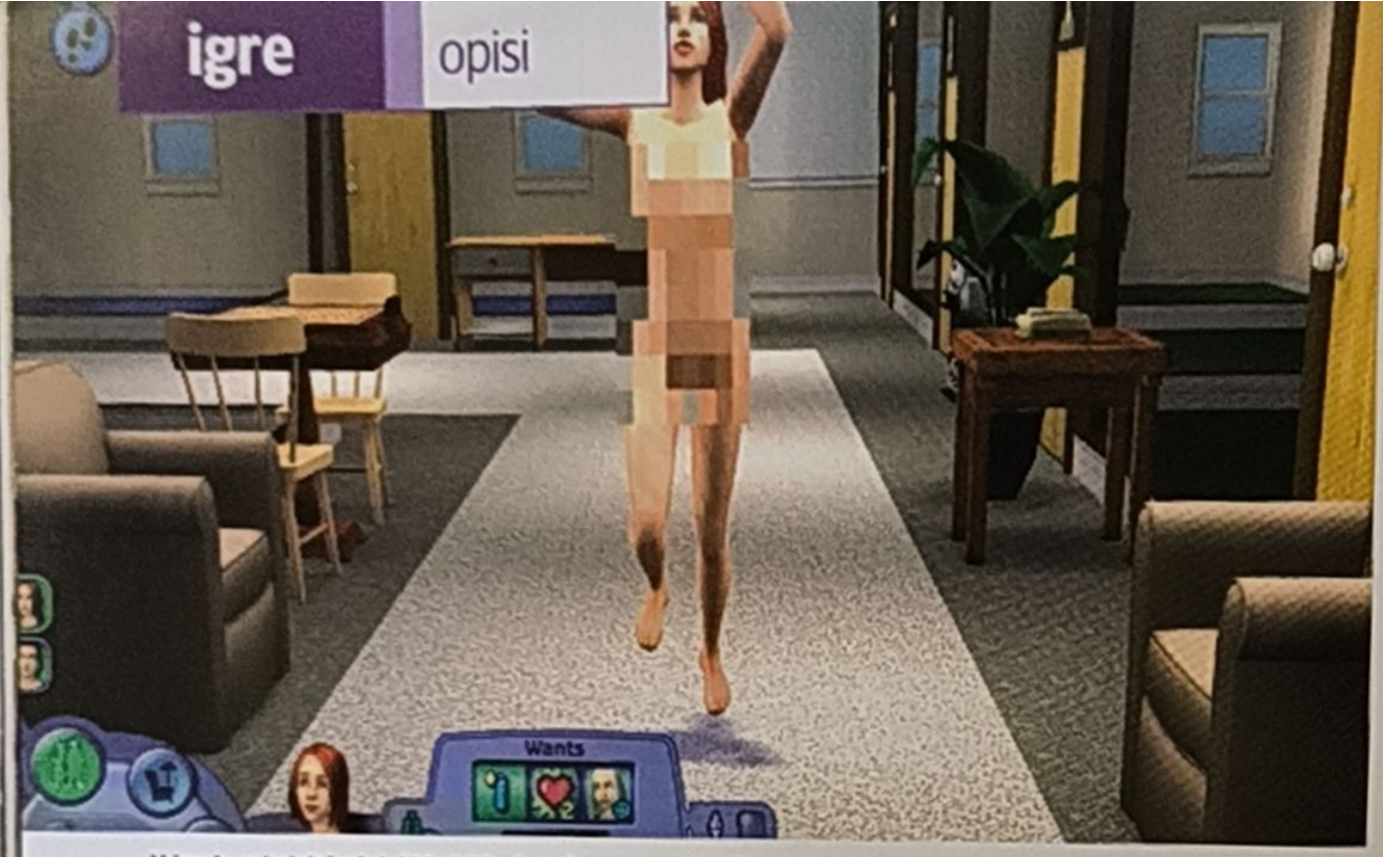
Min	1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt	2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo	Do 16 igralcev prek interneta/LAN-a

81 % **PCF pravi...** "Konkurenca ni huda, a gre za najboljšo igričarsko predhodnico filma *Vojna zvezd* do sedaj."

Droidi brez konca

Neskončno število sovražnikov? Da, prosim.

Najhujši nasprotnik v *Republic Commando* so Droid Dispenserji. Gre za peklenske naprave, ki bruhajo zalego droidov, vse dokler jih ne razstrelite. Eden izmed vaših mož mora [illegible] povleči do naprave ter začeti [illegible] minuto trajajoče nastavljanje bombe. [illegible] ga [illegible] pred droidi [illegible] pri [illegible]



V čem je smisel slačenja brhkih deklin, če pa je vse zamegljeno?!

ŠTUDENTSKE NORIJE SIMOV

The Sims 2: University

Tomaž Bartolj sicer študira, a dvometrskih zajcev in golih deklet na faksu ni videl. Še.

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Maxis **Na spletu** http://thesims2.ea.com/

Na vprašanje, koliko dodatkov smo dobili za izvirne *The Sims*, ne iščite odgovora, kajti obstaja en sam: Preveč! Večinoma so bili dobrodošli, a v trenutku, ko smo med preigravanjem zadnjega iz klobuka potegnili zajca in poštarja spremenili v žabo, se nam je pocedila kapljica čez rob. Kljub posledičnim pomislekom pa smo pri *University* kmalu prišli do razveseljivega logičnega sklepa: ne vsebuje niti ene krote, torej je obče sprejemljiva. Najprej opozorilo: tole kar prikazuje *University*, je daleč od pravega študentskega življenja. Vsaj tistega, ki ne traja 15 let ob podpori premožnih staršev. Morda je lahko prav to prva in osnovna graja dodatka – obljublja okus življenja na univerzi, vendar tega enostavno ne dostavi v polni meri. Vsebuje sicer nekaj prvin, ki smo jih vajeni iz ameriških najstniških komedij (katere so že same po sebi ogromna anomalija resničnega doživetja), a še te izbira silno previdno, da si slučajno ne bi prislužila previsoke starostne omejitve. Pravzaprav mi ni jasno niti, od kod oznaka 12+ (izvirnik 7+): vsaka golota je obvezno povsem uničena z zamegljitvijo, pretepi so zaviti v oblak, alkohola, obveznega spremljevalca študentskih zabav, sploh ni. Ne, Simi ostajajo tudi v svojem novem življenjskem obdobju, mlad odrasli imenovanem, neverjetno otročji – celo v obritoglavca napravljeni mladci so vsi radostni ob pogledu na avtomobilček na daljinsko upravljanje in neznansko radi izvajajo povsem na novo predstavljene, a neizvirne norčije, kot je obmetavanje z vodnimi balončki. Po svoje torej prava sreča, da ta nedorasla mularija sploh ne more zaploditi otroka ali se poročiti, ostajajo pa jim posteljne radosti – celo s profesorji.

Prirejanje zabav je najlažji način za nabiranje novih poznanstev in druženje s profesorji. Z njimi se lahko "družite" celo v postelji!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Singles**
Eidos

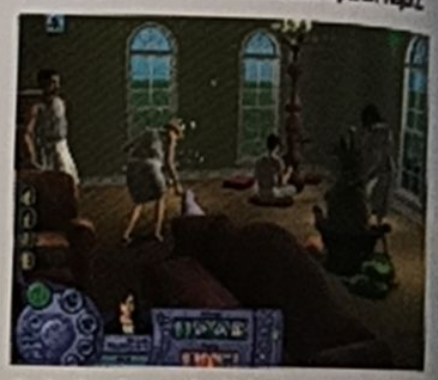
>> **Spring Break**
Eidos

>> **Rollercoaster Tycoon**
3 Atari

DOMAČA ŽIVAL

Sicer pa lahko za dodatek rečemo podobno kot za osnovni *The Sims 2* – razen treh dimenzij in novih "življenjskih ciljev" ostaja srce praktično enako kot pri prvencu, ali v tem primeru, v njegovih razširitvah. Študente lahko naredite povsem na novo ali pa opravite nabor med najstniki v vašem gospodinjstvu, nakar se izbranci "odcepijo" od svoje družine in zaživijo v enem izmed treh predpripravljenih (lahko jih ustvarite tudi sami) študentskih naselij. Ti so sestavljeni iz stanovanjskih objektov (študentski domovi, navadna stanovanja in hiše druščin, v katere morate biti povabljeni), telovadnic, kavarn, parkov... Na žalost je vse našteto še vedno dosegljivo le s pomočjo taksija, kar nas pripelje še do druge večje nadležnosti – in poznamo jo že od začetka serije. Le malokdaj se vam bo zdelo vredno zapustiti domače stanovanje: navsezadnje imate tu vse potrebno na dosegu roke, če pa se kam odpravite, vas ne čaka prav nič edinstvenega, temveč le minute in minute nalaganja – časi so se še za odtenek podaljšali in vsi z minimalnimi sistemi boste lahko med čakanjem prebrali kakšno drobnejšo knjigo, na primer *Vojna in mir*.

Temeljni vir denarja so od uspeha odvisne štipendije, lahko pa zaslužite tudi z igranjem inštrumentov ali prodajo pohištva sostanovalcev. Napaka? Najbrž.



Grajenje v že narejenih študentskih domovih je onemogočeno – lahko le opremljate.

Pohvalno pri dodatku je, da se še bolj osredotoči na medsebojne odnose in doseganje življenjskih ciljev, "prvinski nagoni" pa so v ozadju. Morda boste največ odnesli, če se vselite kar v sicer najbolj preprosto opremljen študentski dom. Tu boste s svojimi Simi zasedli določeno število sob, ostalih pa se bodo polastili računalniško nadzorovani liki, kar je odlična priložnost za sklepanje številnih prijateljstev. Prav tako boste na sostanovalcih lahko dodobra unovčili na novo in pametno vgrajen sistem vpliva. Zdaj doseganje življenjskih ciljev več kot zgolj osrečuje in odklepa posebne nagrade: za določene dobivate "točke vpliva", in več kot jih imate, bolj lahko vplivate na dejanja ostalih oseb. Na tak način lahko delate le ljubezenske scene, pripomorete k pretepu ali pa pametneje izkoristite možnost, recimo prepričate ostale, da opravijo vašo domačo nalogo. Da je krog medsebojnih odnosov in življenjskih ciljev dokončno sklenjen, obstaja še ena povezava: zgornja meja vpliva je pogojena s številom prijateljstev. Podobna "začrožitev" se je zgodila še pri sposobnostih – pridobivanje različnih spretnosti je namreč, poleg opravljanja nalog in obiskovanja pouka, obvezno, če želite uspešno končati semester. In če ga ne? Dobite še eno priložnost in če je ne izkoristite, lahko samo še pomahate pametnejšim prijateljem in odkorakate domov. Kar je škoda. Izobraženi Simi imajo namreč možnost zaposlitve v štirih dodatnih poklicih (paranormalni zabavljač, umetnik, naravoslovni znanstvenik), laže napredujejo, imajo bolj razvite sposobnosti in navsezadnje tudi dlje živijo. Seveda je tu še več kot 100 novih predmetov, novi stil, nagrade, strahovi, želje in glasba, ki razširjajo že tako pestro ponudbo. In prav razširitev je najbolj primerna beseda za *University* – uspe ji čudovito medsebojno povezati dosedanje elemente, zraven privrže kar nekaj svežih, a se še vedno spotika na mestih, kjer se je opotekala originalna igra. **Tomaž Bartolj**

Min 800MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica, *The Sims 2*

Opt 2GHz, 384Mb RAM

Večigralstvo Sploh ne.

80% **PCF pravi...** "Tipični dodatek za *The Sims* zadovoljive vrednosti."

GERICOM

umer Celeron

5" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x768,
ntel Celeron2.8 GHz, Spomin 256MB DDR
rafična k. Intel Xtreme do 64MB,
rdi disk 40GB, CDRW/DVD COMBO
vočna kartica 16bit full duplex,
x USB 2.0. VGA izhod, TV-izhod,
axmodem 56k V.90, Mrežna 10/100
aterija LI-ion
imenzije 39x345x282 mm
eža 3.5 kg
ARILO: TORBICA +
D-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

84.900 SIT
99.900 SIT
Win XP Home

Excellent 1.3

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x768,
Intel Celeron M320 1.3 GHz, Spomin 256MB DDR
Grafična k. Intel 852 do 64Mb,
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalec
Zvočna kartica 16bit full duplex,
Drsna ploščica, PCMCIA 1x Type II, 3x USB 2.0.
VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394,
Faxmodem 56k V.90, Mrežna 10/100, WLAN
Baterija LI-ion
Dimenzije 38x328x278 mm,
Teža 3.1 kg
DARILO: TORBICA +
CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

189.900 SIT
204.900 SIT
z Win XP Home

Hummer AMD

15.1" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x768,
AMD Athlon Mobile 2500+
Spomin 512MD DDR,
Grafična k. ATI Radeon 9600 Mobility 64MB,
Trdi disk 60GB, DVD zapisovalec,
Zvočna kartica 16bit full duplex,
Drsna ploščica, PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0.
VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394, IrDa,
Fax modem 56k V.90, Mrežna 10/100, WLAN,
Paralelni port, Baterija LI-ion,
Dimenzije 38x328x278 mm,
Teža 3.1 kg,
DARILO: TORBICA +
CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

254.900 SIT
z Win XP Home

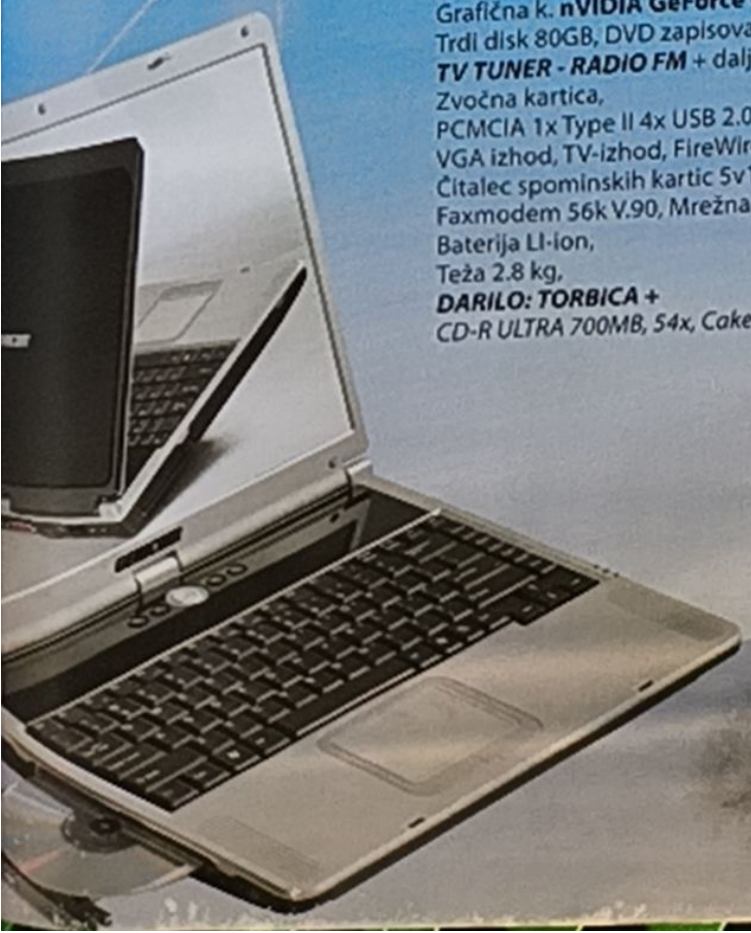
Excellent 1.5

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024x768,
Intel Centrino M 705, 1.5 GHz, Spomin 512MB DDR,
Grafična k. Intel 855 do 64Mb,
Trdi disk 40GB, DVD zapisovalec
Zvočna kartica 16bit full duplex,
Drsna ploščica, PCMCIA 1x Type II,
3x USB 2.0. VGA izhod, TV-izhod,
FireWire IEEE 1394,
Faxmodem 56k V.90, WLAN ,Mrežna 10/100,
Baterija LI-ion
Dimenzije 38x328x278 mm,
Teža 3.1 kg
DARILO: TORBICA +
CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

269.900 SIT
284.900 SIT
z Win XP Home

MOVE ON WITH GERICOM

www.anni.si



NOVO!

SUPERSONIC 15.4" PCIe

15.4" zaslon ***TFT WXGA CRYSTAL BRIGHT 1280x800***
Intel Centrino Pentium 740 **1.73GHz, Intel 915PM** Chipset,
Spomin 512MB **DDR2,**
Grafična k. **nVIDIA GeForce Go DDR2 PCIe (PCI-EXPRESS),**
Trdi disk 80GB, DVD zapisovalec Dual Layer,
TV TUNER - RADIO FM + daljinski upravljalec,
Zvočna kartica,
PCMCIA 1x Type II 4x USB 2.0.
VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394, IrDa,
Čitalec spominskih kartic 5v1,
Faxmodem 56k V.90, Mrežna 10/100, WLAN,
Baterija LI-ion,
Teža 2.8 kg,
DARILO: TORBICA +
CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

389.900 SIT
z Win XP Home

Ego

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1.5GHz, Spomin 512MB DDR,
ATI Radeon Mobility 9700 64MB,
Trdi disk 60GB, DVD zapisovalec,
Zvočna k. 16bit, TV Izhod,
3 x USB 2.0, PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
Smart LI-ion baterija,
Dimenzije 32x330x280 mm,
Teža: 2,6 kg,
DARILO: TORBICA + USB TV TUNER +
CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

364.900 SIT
z Win XP Home

Cinema XXL

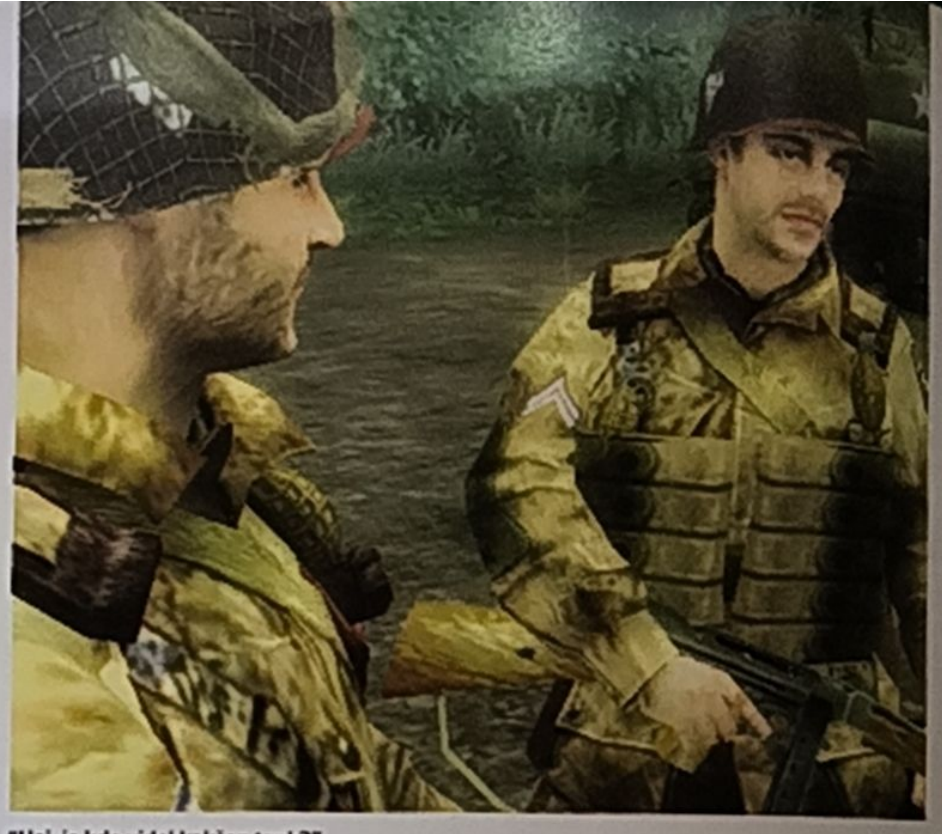
17" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1440x900,
Intel Pentium 4 **3.2GHz** Prescott,
Spomin 512MB DDR,
Grafična k. ATI Mobility Radeon 9700 do 128 MB,
Trdi disk 80GB, DVD zapisovalec,
TV TUNER *(vgrajen)* + daljinski upravljalec,
Zvočna kartica 16bit full duplex,
Drsna ploščica, PCMCIA 1x Type II 4x USB 2.0.
VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394,
Čitalec spominskih kartic 6v1,
Faxmodem 56k V.90, Mrežna 10/100, WLAN,
DJ FUNKCIJE s 4 zvočniki in subwooferjem,
Baterija Smart LI-ion,
Dimenzije 44x295x285 mm,
Teža 4.5 kg
DARILO: TORBICA +CD-R ULTRA 700MB, 54x, Cake 50 kos

409.900 SIT
z Win XP Home

anni

Mednica 7a, 1236 Trzin 01|5 800 800

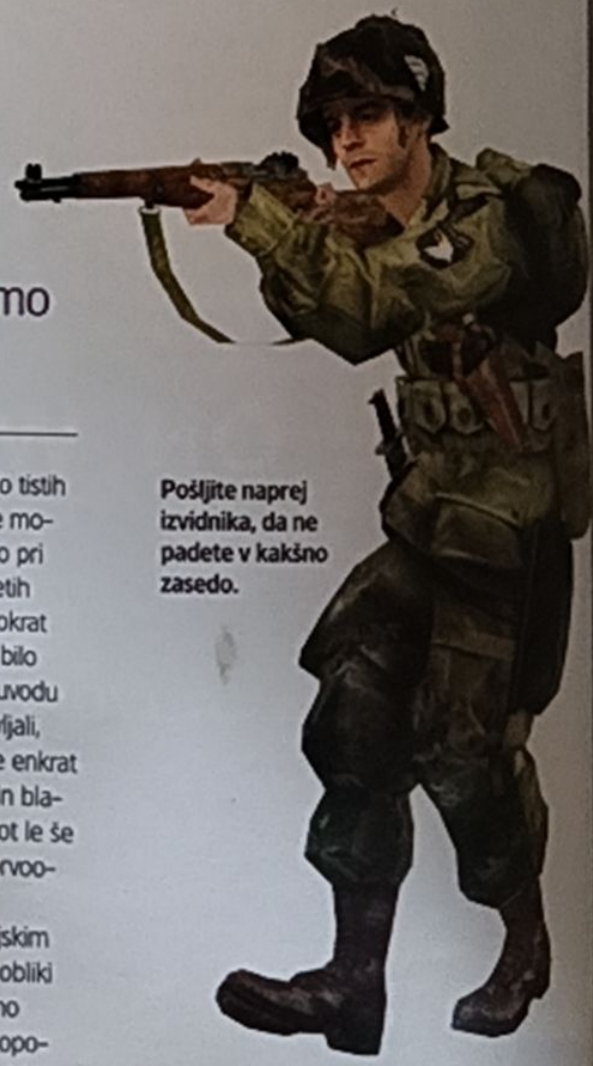
Vmesnik je pregleden, tako da ne boste prikrajšani niti za mililiter krvi.



"Hej, je kdo videl kakšen tank?"

EKIPA...

Brothers in Arms



Pošljite naprej izvidnika, da ne padete v kakšno zasedo.

Kljub temu, da ne gre za koncert skupine Dire Straits v Parizu, smo bili stari rockerji veseli te zadnje Ubisoftove strelske igre

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Gearbox **Na spletu** www.brothersinarmsgame.com

Spet igra in to ravno v času viktorjev, ko se človek psihično pripravi na vsa presenečenja, ki ga čakajo na podelitvi z vedno enimi in istimi zvezdniki slovenske namišljene estrade in umetnostnimi tokovi, ki se ne morejo primerjati niti s kakšnim tujim drugorazrednim podeljevanjem lovorike najboljšemu "jagru" leta (ki je, mimogrede, uplenil dvesto kilogramskega merjasca in ducat svizcev). Res težka izbira, kajne? Najnovejša igra ali podelitev viktorjev? Sveža akcija ali samooklicana akademija Viktor? Dajte se zbuditi, no, navaden nekrofil ima več verodostojnosti, mi pa smo z veseljem raje igrali nov naslov založnika Ubisoft.

Brez heca, ampak ocenjevanje iger, katerih dogajanje je postavljeno v drugo svetovno vojno, je postalo že kar duhamorno opravilo. V zadnjih letih se jih je zvrstilo na naših domačih računalih že toliko, da smo zaradi njih bili prisiljeni postoriti marsikaj – od nakupov novih strojnih pomagal, pa do tistih bednih izgovorov češ "delati in učiti se moram, prosim, če me danes pustite čisto pri miru". No, zavezništvo proti osi zla v letih med 1939 pa tja do 1945 je bilo tolikokrat na sporedu, da smo nehali šteti; to je bilo pravzaprav vse, kar smo hoteli v tem uvodu povedati. In to, da smo se zelo obotavljali, preden smo pristali na to, da bomo še enkrat v vlogi pehote šli skozi torturo svinca in blatnih luž. Hej, še sreča, da je igra več kot le še ena tista iz druge svetovne vojne. Je prvoosebna igra... in več.

Postavi se nekako vmes med akcijskim *Call of Duty* in taktično sestavljanko v obliki *Full Spectrum Warrior*. Igrali boste jasno poniževega soldata, ki je zadel paket popotovanja po Evropi, ta pa je podprt s kupom aktivnosti na svežem zraku. Pobijali boste torej naciste in se polulali v hlamudrače, kadar bo mimo pridrvel tank. Ja, ja, saj vemo, vse to ste že doživeli v *Medal of Honor: Allied Assault*. Bomo kar preskočili, zanimivo bo postalo, ko boste doumeli, kakšen nivo oblasti imate nad vašimi kompanjoni.

Saj veste, da v vojni velja pravilo "vse ali nič" in v igri *Call of Duty* ste imeli na primer ob sebi ducat vojakov, ki pa so bili več kot večino časa zaposleni sami s seboj, pripomogli so le k vzdušju veličastne scenske postavitve igre. Na drugi strani v igri *Hidden & Dangerous* padete v laboratorijski poskus predstavitve idealnega ukazovanja tovarišem, ki pa je, roko na srce, proti temu, ki ga boste doživeli v *Brothers in Arms*, zastarelo, počasno in grdo nesposobeni. Preprostost in kompliciranje nista prava ključa in razvijalci so se tega zavedali ter ubrali neko vmesno pot, ki, glej no glej, deluje, kot se spodobi. Močno in tekoče. Kot domači šnops.

OGLEJTE SI ŠE...

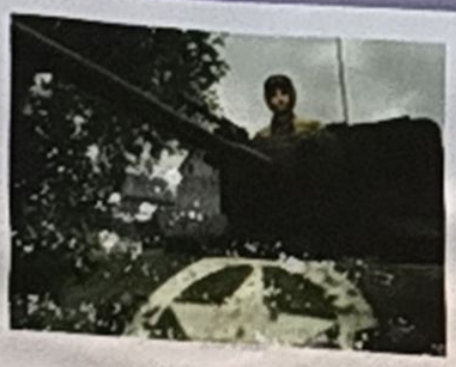
>> **Call of Duty**
Activision

>> **Full Spectrum Warrior**
THQ

>> **Hiden & Dangerous 2**
Take 2

Igračkamo se

Bi se radi pridružili? Brez deklet!

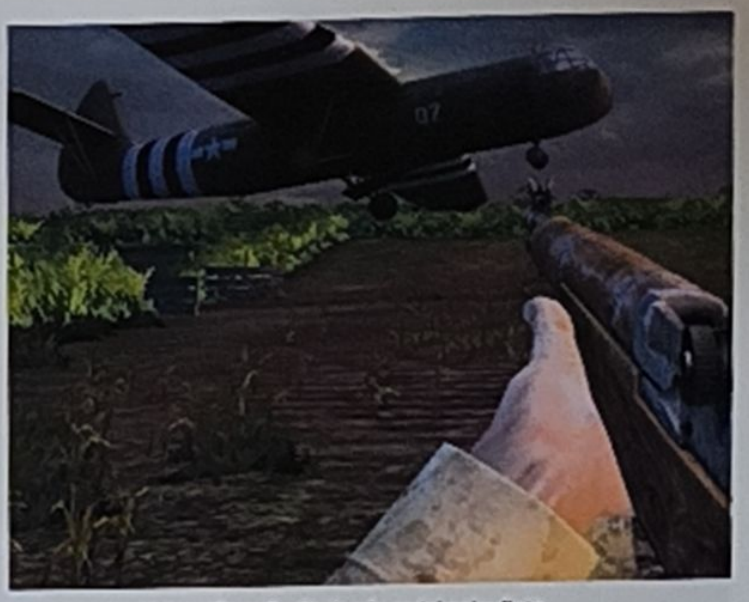


So pa zato sprejemljivi tanki. Od časa do časa jih boste v igri dobili na vašo stran in pomagali vam bodo pri napredovanju. Jasno, te oklepne pošasti so neranljive za majhne svinčene pokalice in z njihovo pomočjo lahko "razturite" celotno gnezdo sovragov v le nekaj sekundah. Streljaaaj!

DVE PLEMENI

Pahnili vas bodo v vlogo vodje dveh napadalnih pehotnih skupin, ki ju lahko s preprostim klikom in držanjem na desni gumb miške napotite na določeno lokacijo. Le s klikom in s spustom gumba. Tako preprosto je. Če isto proceduro ponovite s klikom na sovražno enoto, bodo vaši vojaki napadli naciste in jih poskušali uničiti. In če si želite, da se bodo nad njih spustili, kot stekli psi, vmes le rahlo kliknite na levi gumb miške. S pritiskom na tipko Z ali X boste vaši enoti ukazali, naj vam sledi ali se zaustavi. In oh, skoraj bi pozabili, s pritiskom na tipko SHIFT izbirate med obema vodoma vojakov, ki sta vam na voljo za

Ustrelite najprej tiste, ki znajo vihteti orožje. Pripravljajo se na nekaj.



Na pol zastonj izlet v Francijo. Vedno je zadaj neka finta.

Mitraljézi so bili v tistih časih precej močni.

nedeljske potegavščine na bojnem polju. Še dobro, da umetna inteligenca ni toliko trda, da se fantje ne bi znali občasno skriti, izbirati med tarčami in se izogibati početju neumnosti. Le pazite, da jim ne boste po nesreči naročili, naj se zapodijo proti strojničnemu gnezdu. Hej, šlo bo za vašo napako, zatorej ne krivite razvijalcev igre. Predstavljajte si, da bi morali s fronte potem poslati domov pismo mami... Smola.

Ta sistem deluje precej bolj avtentično kot tisti pri *Call of Duty* ali pri ekstremih igre *Hidden & Dangerous*. Ukaze dajete tako, kot bi jih dajal pravi poveljnik med bitko – z zamahom roke in iz prvoosebnega pogleda. In čeprav se igra zaustavi v trenutkih, ko je potrebno taktično premisliti naslednjo akcijo in pregledati teren, da bi lahko doumeli, kje so najboljše možnosti za napredovanje, boste vse načrte morali izvajati v igri sami. S temi preprostimi kontrolami je to zelo podobno kuhanju pasulja – preprosto.

VIKTORJA DOBI...

Viktorja za igre žal ni, kar je škoda, saj bi ob pomanjkanju domačega talenta lahko mire duše akademija Viktor podeljevala nagrade tujcem, čeprav ti, podobno kot domači "talenti", ne bi imeli pojma o tem, zakaj se je to zgodilo. No, *Brothers in Arms* so blizu nagradam za izvirnost, igra odlično manipulira z vami, vi pa s sotrpini v njej. Vidi se vpliv *Full Spectrum Warriorja*, a nam ni nič mar za to. Ko boste dalj časa obstreljevali sovražne enote, bo tem padla morala, prestrašene bodo, njihova natančnost ter hitrost vračanja ognja se bosta zmanjšali. Več se bodo skrivali in upali na to, da bodo krogle nehale žvižgati okrog njihovih betic. To bo idealna priložnost za vašo drugo enoto, da jih preseneti s strani in jih pokoplje pod težo ognjene moči. Način igranja je torej skoraj identičen tistemu pri prej omenjeni igri, a *Brothers in Arms* ima raje vašo neposredno prisotnost v boju kot pa to, da vas pusti v vlogi lebdečega opazovalca. In v nasprotju z igro *Full Spectrum Warrior* je tu mogoče večkrat poskusiti nekaj popolnoma neumnega ter preveriti, če deluje. Temu slednjemu se je včasih reklo junaštvo.

Na težave ne boste naleteli pogosto. Vseeno pa si boste zaželeli, da bi bila igra razvita samo za PC in da bi bilo v njej malce več pirotehničnih učinkov in obsega, kakršnega smo bili vajeni v *Call of Duty*. Je bolj osredotočena igra, ki pa se le občasno spotakne. Če boste kje obtičali, se bo prelevila v proces preizkušanja in učenja na napakah. Ker ni možnosti hitrega shranjevanja položaja, se vam bo ob tem dodatno paralo živčevje, čeprav so položaji za samodejno shranjevanje precej dobro razvrščeni po celotnem terenu.

Skratka, čudovita igra, polna izvirne strasti. In kar nam je tokrat všeč, je tudi dejstvo, da se boste v igri potikali naokoli s svojima vodoma v razdobju osmih dni, ne pa skakali iz ene velike ofenzive v drugo ter nekako kronološko sledili zgodovini. V poplavi tovrstnih iger, ki se še očitno ne namerava zaustaviti, smo prav veseli, da smo v roke dobili nekaj svežega. Kar nekaj časa smo čakali na to. No, daj, gremo zdaj naprej. Vse do Berlina! **PCF**

Napad na sovražnika

Mnja, pravzaprav na naciste, če smo natančni

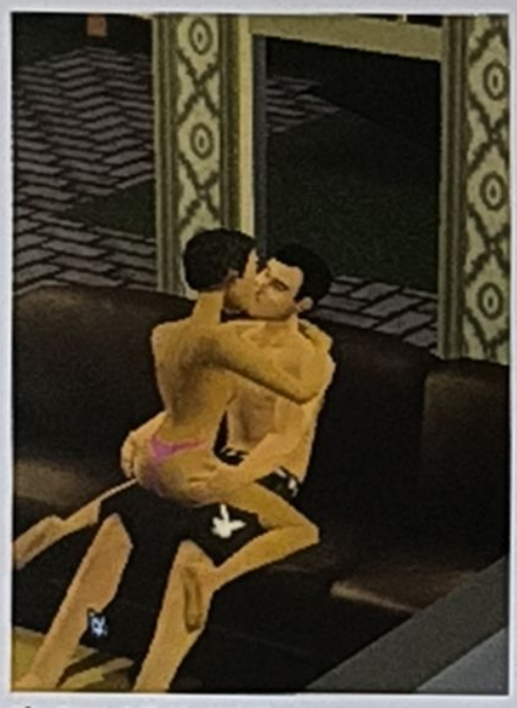
1 Le kratek pogled na dejanski proces napada. Oglejte si ta teren – krogci označujejo nemške položaje. Izgleda precej pasje. Kaj storiti?

2 Hej, vrzite na zaslon taktični pogled na dogajanje in premislite, kakšne so vaše možnosti. Potka, kritje na obeh straneh... lahko bi postavili en vod tako, da bi kril drugega in... ooopsa.

3 Imamo tank. Problem rešen. En strel na njihove položaje in zapeljali se bomo naprej. Vsaj do tistih panzerfaustov za vogalom, takrat pa je bolje, da s strani pošljete kaj pehote.

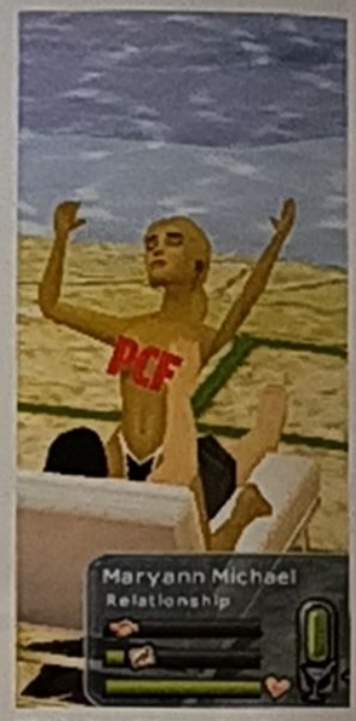
Min 1GHz, 512Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica
Opt 2,5GHz, 1Gb RAM, 128Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo LAN (2-4 igralci)

88% **PCF pravi...** "Precej dobra združitev iger *Call of Duty* in *Full Spectrum Warrior*"



"Čestitam, služba je tvoja."

Predstavljajte si način za več igralcev: *Playboy* proti *Kmečki glas* proti *Ognjišče*



Mi smo branilci moralnosti.

ZNANSTVENO-FANTASTIČNA IGRA

Playboy The Mansion

Izdajanje revije je posel poln prekoračenih rokov za oddajo člankov, neprestanih zabav in manekenk, ki se zgoraj brez sprehajajo po veliki vili. Seveda radi verjamemo.

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Cyberlore **Na spletu** www.playhef.com

Menda so nekje med stranmi svetlečega papirja popularnega mesečnika stlačeni kvalitetni članki o klasičnih avtomobilih, športnih zvezdnikih in seveda nasveti za negovanje moškega videza. Kakorkoli zabavni in informativni so ti članki, nam podobno sprenevedanje ni všeč – vsi vedo, zakaj imate pod posteljo skrito vezano izdajo celotnega letnika tiste revije, zato je najbolje kar naravnost priznati, da pač radi gledate razgaljene prsi in se rešite nerodnega zapletanja jezika.

Če ste upali, da bo *Playboy: The Mansion* navdihnjena simulacija ekonomije medijev, boste verjetno malo razočarani, a vendar ne hudo presenečeni. Ta verjetno edina igra, ki temelji na življenju osebe, ki še vedno diha, bo žal postavljala izzive le vašemu potrpljenju. V vlogi ameriškega playboya Hugha "Hefa" Hefnerja, ikone ter oboževalca copatov in kopalnega plašča, je vaša naloga, da zgradite medijski imperij. Sliši se blazno zanimivo in inovativno, pravzaprav pa igre za v neskončnost ponavljajoč se proces, ki vključuje občasno izdajanje neumnosti polne revije in opremljanje dvorca z nepotrebnim pohištvom.

Izdelava revije je pretirano poenostavljena, kar smo, resnici na ljubo, tudi pričakovali. Del, ki je še najbolj pritegnil našo izzivov željno plat (ne boste verjeli, ampak imamo jo), je bila zadolžitev, da se približamo čim večjemu številu različnih znanih osebnosti in profesionalcev, da bi jih pripravili do tega, da bi razgrnili svojo dušo ali kožo za objavo na straneh Playboya. Edina neposredna vloga, ki jo boste pri nastajanju revije imeli, pa bo lov za fotografijami razgaljenih deklet za naslovnico. Verno, sliši se bolj zabavno kot strganje ocvrtenele kože s pet na nogah, v resnici pa še najbolj spominja na strateško pritiskanje gumba za pavzo med sceno filma Basic Instinct, kjer teta Stone prekriža noge. Le da tu ne boste videli toliko podrasti.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Singles: Flirt Up Your Life**
Koch Media
>> **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**
VU Games
>> **The Sims 2**
EA

Poglejte si piksle na tejle postavici...

PORNO KOKTAJL

Kar pa boste videli, bo eno in isto poziranje poligonov. Približajte se osebi nasprotnega spola in izčrpajte vse možnosti "pogovora" in v nekaj minutah bo prej oblečena ženska odvrgla zgornji del oblačil in se začela nagibati preko najbližje zofe. Kot igra, ki naj bi zaigrala na naše moške strune, je Playboy: The Mansion delno razočaranje. Če vas partner ali starši že morajo zalotiti pri slinjenju pred zaslonom, naj bo to raje kakšna kuharska oddaja na televiziji. Zaloge vašega preživelega ponosa bodo tako gotovo neskončno večje.

Treba je pohvaliti, da *Playboy* ne poskuša graditi svoje privlačnosti zgolj na podobnosti z igrami serije *Tycoon* in vsebino za odrasle. Glavni del njegovih temeljev predstavlja zasnova, podobna *The Sims*, saj se je tudi tu treba posvečati odnosom med akterji in opremljanju notranjosti dvorca. Na žalost pa *Playboy* tudi tu ne izpolni vseh pričakovanj, saj je, tako kot praktično povsod drugod, tudi na tem področju preveč poenostavljen: oblikovanje medsebojnih odnosov se spremeni v nadležno klikanje na ikone, dokler potrebe določene osebe za pogovorom niso zadovoljene. Kar pa zadeva notranjo opremo, vedite, da se bodo vaši gostje le redko poslužili kakšnega kosa pohištva. Zakaj bi torej kdorkoli zapravljal svoje bogastvo za kaj tako nesmiselnega

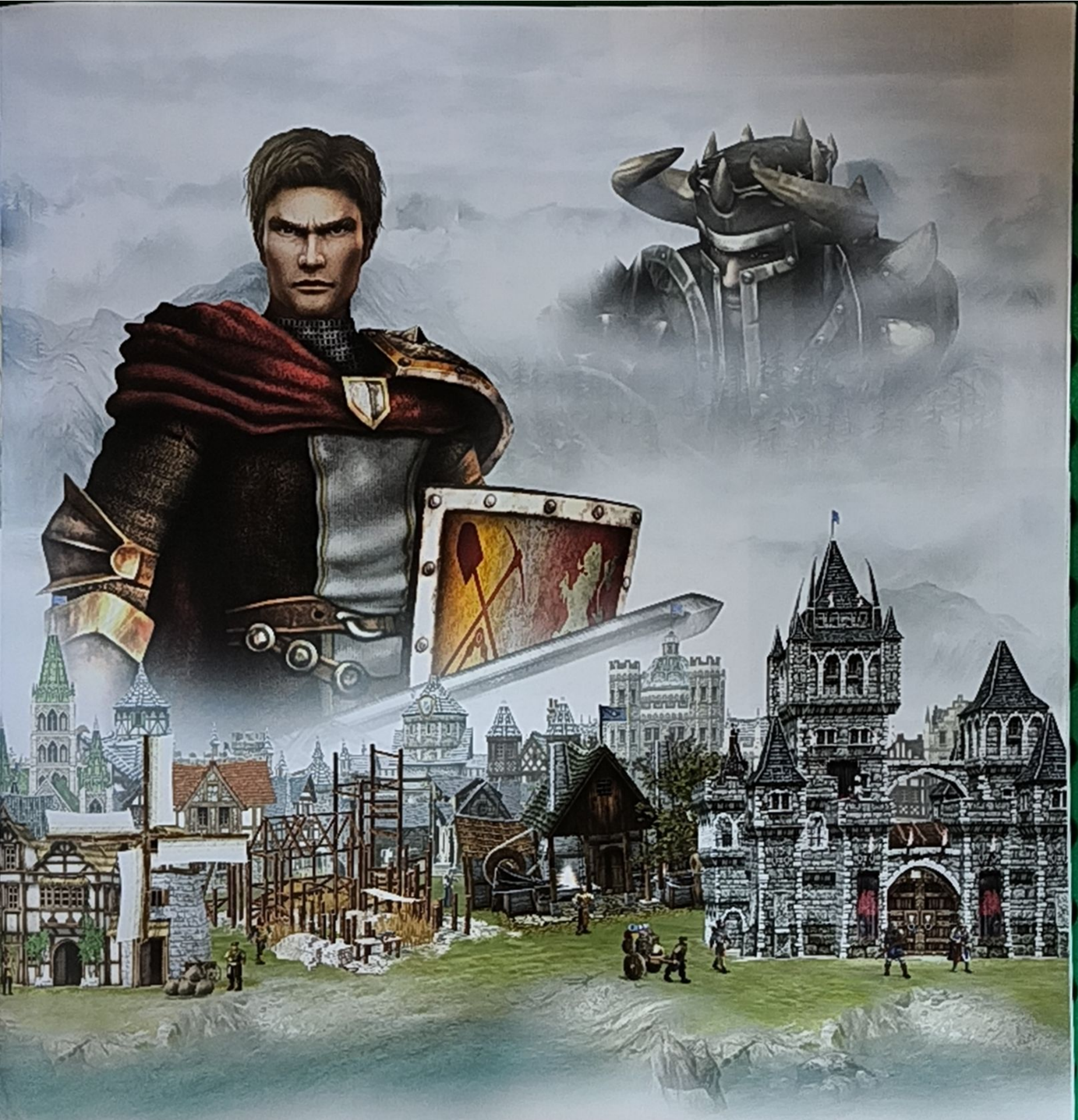
In ravno tu tiči glavni problem igre. Tako zelo smešno preprosto je biti uspešen. Tudi slabo sestavljena revija se bo dobro prodajala, tako da nikoli ne boste imeli večjih težav z zneskom na transakcijskem računu, še posebej, ker ni nobene potrebe, da bi investirali v opremljanje hiše. Igralna izkušnja brez stresa je lahko tudi dobra stvar, če se je avtorji lotijo s prave strani, vendar v primeru *Playboy*: The Mansion to pomeni le lopato ali tri preveč starega znanca dolgčasa. **PCF**

Min 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb grafična kartica

Opt 1,2GHz, 512Mb RAM, 64Mb grafična kartica

Večigralstvo Ni-ni

47% **PCF pravi...** "Alternativa seriji *Sims*, ki jo reši le poplava bradavičk."



THE SETTLERS
HERITAGE OF KINGS

IGRA JE ŽE V PRODAJI

VideoToP

NOGOMET V9.1

UEFA Champions League

FIFA si nadene umetne brčice in sončna očala, a ne preslepi nikogar

Založnik EA Sports **Na spletu** www.uefachampionsleague.ea.com

Pogosto kritiziramo EA Sports, da nam vsako leto tiščijo v grlo predelave lanskih iger brez zadostnega števila svežih idej. Kot primer vzemite katerokoli njihovo igro z letnico 2005: *NBA, NHL, Madden, Tiger Woods*... Pri *UEFA Champions League* je situacija še slabša, saj je *FIFA 2005* izšla pred šele štirimi meseci, mi pa govorimo o njeni sestri dvojčici.

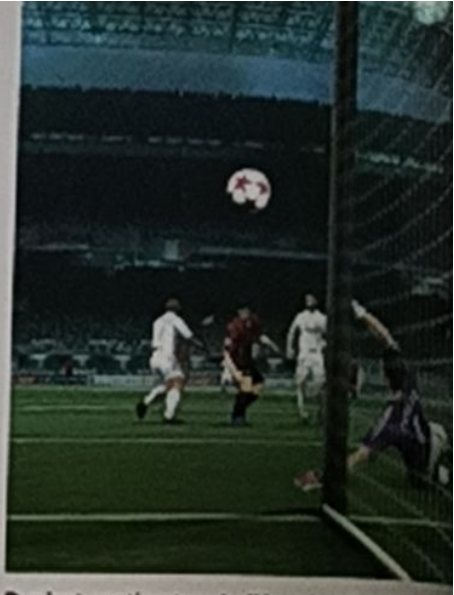
Drseči starti so nevarni in kar nekaj časa traja, da se poberete.

Pri EA so skušali upravičiti to zadnjo denarno past s tem, da so formulo malenkost spremenili. Iz igre *FIFA 2005* so izrezali precej omejen način igranja kariere in na isto mesto prišili nov sistem, ki temelji na izpolnjevanju nalog. Vsak teden dobite od lastnika kluba, ki spominja na Abramovicha, spisek nalog, ki jih morate opraviti. Te se večinoma nanašajo na samo tekmo: morda boste morali zmagati z dverna goloma prednosti ali zadeti s specifičnim igralcem. Tu in tam pa igra pred vas postavi izziv tudi zunaj igrišča – zahteve po zamenjavi napadalca in podobne reči.

Vse to se sliši precej filmsko... morda celo preveč za naš okus. Serija zahtev je vsakič, ko boste začeli s sezono, skoraj identična, tako da se stvar začne hitro ponavljati. Še pomembneje pa je, da ne spominja več na nogomet. V realnosti celotna sezona doseže vrhunec okoli maja, ko se tudi odloča o trenerjevi usodi. Z razbitjem tega na manjše cilje se izgubi velik del privlačnosti in napetosti.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **FIFA 2005**
EA Sports
>> **Pro Evolution Soccer**
Konami
>> **Total Club Manager**
EA Sports



Dvajset centimetrov bolj levo in odtrgalo bi mrežo. Suša se nadaljuje.

Sama igralnost je popolna reinkarnacija igre *FIFA 2005* in če želite natančneje vedeti kako in kaj, preberite naš opis. Celotna izkušnja ostane na nivoju predhodnice, kar pa je premalo, da bi se *UEFA* lahko postavila ob bok *Pro Evolution Soccer 4*. Spet je zunanji izgled fantastičen. Grafika je že tradicionalno vrhunska, dodelano statistiko pa z vzdušjem odlično dopolni EA Talk Radio – ljubitelji *Madden 2005* bodo prepoznali idejo. Pa je to pravi razlog za izdajo druge igre v enem letu? Mislimo, da ne. **PCF**

Min 700MHz, 128Mb RAM
Opt 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Igranje kariere, turnirjev in posameznih tekem

64% **PCF pravi...** "Ena nova ideja še ne prinese nove igre."

KOMPLEKSNA STRATEGIJA

Hearts of Iron II

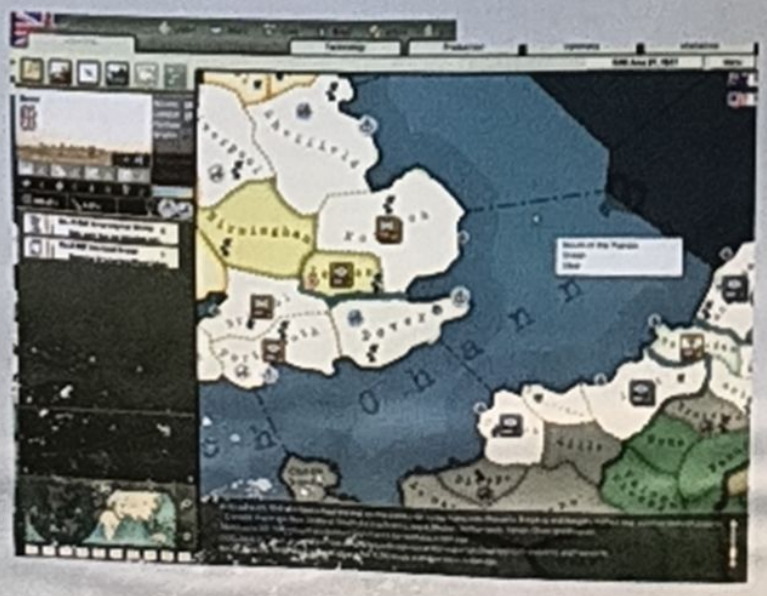
Čas je, da ugotovite, kako dober vojskovodja v resnici ste...

Založnik Matrix Games **Na spletu** www.matrixgames.com

Ročno nalaganje tovora v vsako letalo. Določanje tarče za vsako bombo. Izdelava sendvičev ob praznovanju dneva zmage. To so tri stvari, ki vam jih v *Hearts of Iron 2* ni treba početi, in včasih se vam bo zazdelo, da so to edine stvari v vojni, ki vam jih ni potrebno nadzirati. Brez dvoma gre za igro za najbolj zagrete navdušence nad zvrstjo. Njena kompleksnost doseže stopnjo, ko bodo celo najbolje podkovani strategi morali večkrat odložiti miško in se pred invazijo na sosednjo državo poglobiti v navodila.

OGLEJTE SI ŠE...

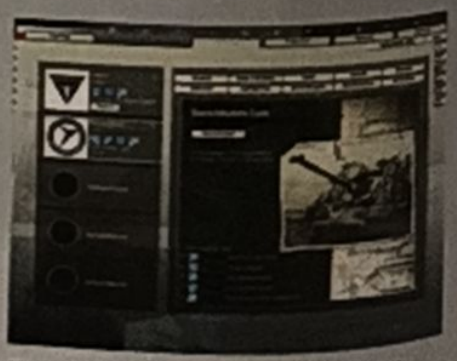
>> **Rome: Total War**
Activision
>> **Rise of Nations**
Microsoft
>> **Europa Universalis II**
Focus



LETA SLAVE

Prvi del je obljubljal marsikaj, vendar mu obljub v veliki meri ni uspelo izpolniti – šlo je za neimpresivno igro, ki jo je deloma rešil popravek, ki so ga izdelali igralci sami. Nadaljevanje, ki še vedno želi postati realnočasovna različica *Riska*, deluje odlično že takšno, kot je. Kar je velik plus.

Da boste dobili občutek, za kako kompleksno strategijo gre: za napad določene province ni dovolj klik na zemljevid. Ne, tu je treba določiti vse, od časa dneva napada do datuma, ko se bodo na horizontu prikazale okrepitve. Kar zadeva raziskovanje pa pozabite na preprosto zadolžitev določene ekipe za neko nalogo. Tukaj pridejo na sceno zgodovinske osebe, kot je gospod Messerschmitt, ki bodo vodile posamezne laboratorije vsake države, vsaka pa ima še svoje lastnosti.

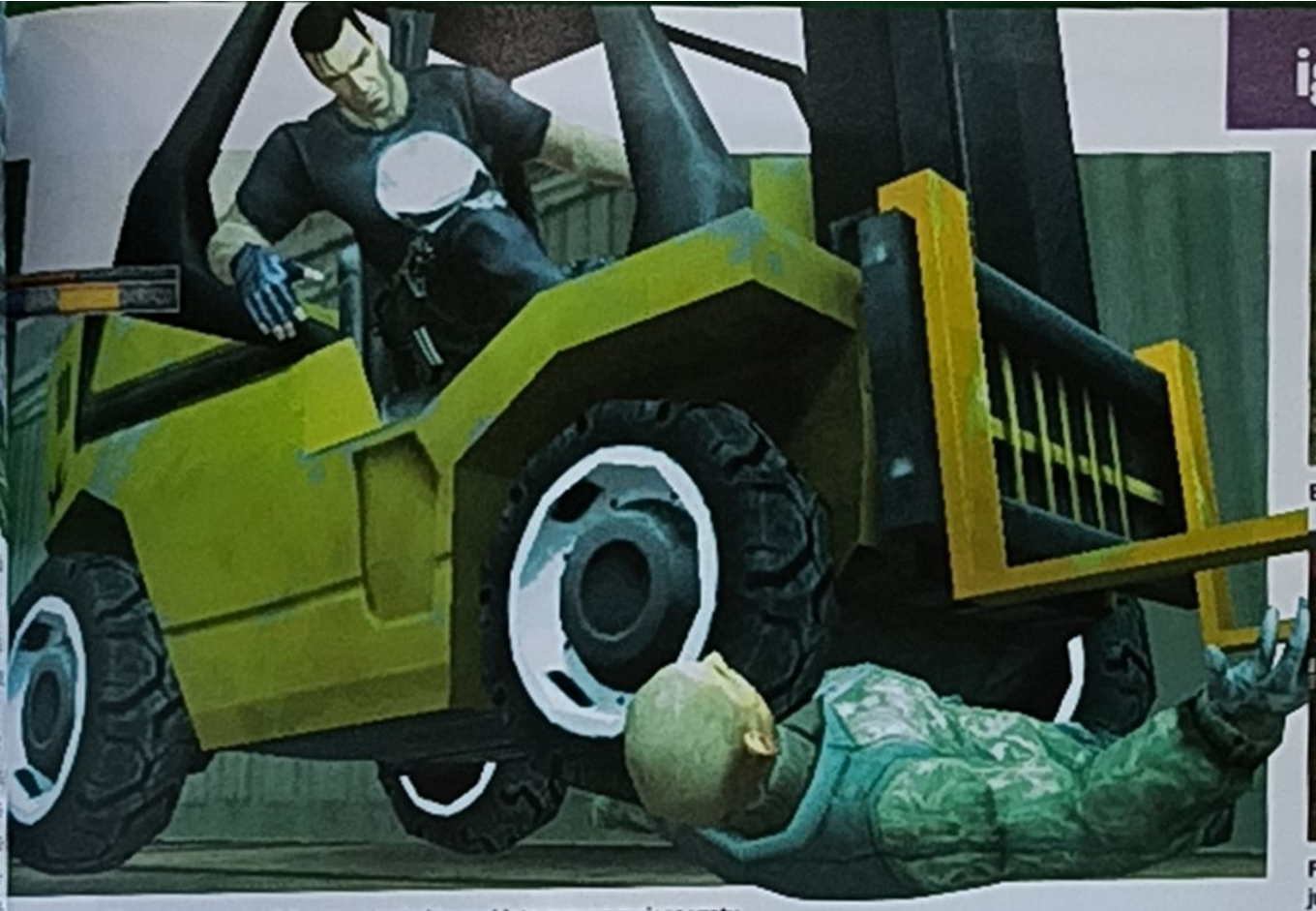


Kar zadeva oborožitev, ne boste našli kaj pretresljivega, vendar ne razočara.

"Preprosto igranje" in "Paradox Entertainment" res nista bila nikoli kot kruh in pašteta, kljub temu pa je treba priznati, da je *Hearts of Iron 2* doletelo dovolj izboljšav vmesnika, da se vam med poskusom zmage v drugi svetovni vojni ne bo treba boriti še s poplavo ikon na zaslonu. Vojna še nikoli ni bila predstavljena tako celostno. Igri sicer manjka divje napetosti *Rome: Total War*, zato pa ponuja strateške globine, v katerih konkurenca potone brez izjeme. **PCF**

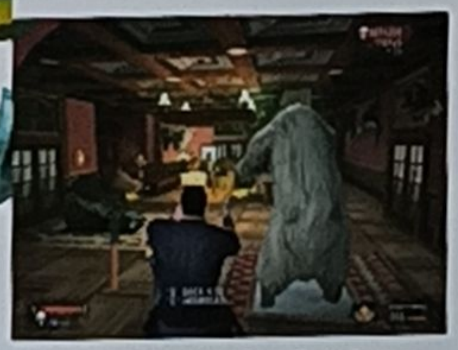
Min 300MHz, 64Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 450MHz, 128MB RAM
Večigralstvo 32 igralcev

87% **PCF pravi...** "Več drobnega [illegible] kot v uslavi EU in več nagrad."



OK, vse bom povedal, samo umakni to prekleto gumo z mojega vratu.

Bi rad zraven malo čipsa?



Franku priskoči na pomoč manj znani super junak Velikanski Nagačeni Medved.

NEČEDNA STRELSKA IGRA

The Punisher

Čeprav znamo uživati v streljanju in nasilju, pa se legendarni maščevalec The Punisher žal maščuje tudi vsakomur, ki igro sploh poskuša igrati...

Založnik THQ **Razvijalec** Volition **Na spletu** http://thq.com/punisher

Mogoče rumeni tisk, tako kot slepa kura, včasih najde zrno. Mogoče računalniške igre navsezadnje res negativno vplivajo na vedenje ljudi. Po nekaj dneh, ki smo jih preživeli ob igranju *The Punisher*, smo namreč začutili nenavadno željo, da bi njenega glavnega junaka, Franka Castla, posnemali tudi v resničnem življenju in se odpravili na besni, maščevalni pohod... ne ravno po New Yorku, temveč po glavni pisarni razvijalca Volition. Preganjale so nas vizije o tem, kako bi nahranili rezalnike papirja z genitalijami razvijalcev stopenj, ukleščili njihove glave pod fotokopirni stroj, nato pa prilepili kopico fotokopij možganov na pisarno njihovega šefa s pripisom: "Še zmeraj nam ni jasno, kaj za vraga ste sploh imeli v mislih." Najhuje pri vsej stvari je to, da se nam igra na začetku sploh ni zdela tako drastično slaba – priznamo, bila nam je celo všeč. Že v prvi uri igranja pa se je na žalost izkazalo, da jo bomo morali uvrstiti na seznam velikih življenjskih razočaranj...

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Manhunt**
Rockstar

>> **Max Payne**
Rockstar

>> **Bloodrayne**
Majesco

The Punisher na vse pretege poskuša biti tretjeosebni *Max Payne* (res moramo omeniti, da mu to ne uspeva?), saj bi bilo tudi slepcu jasno, da bi za polovico njegovega mračnega vzdušja po vzorih filmov noir brez vsakega pomisleka uporabil tudi najbolj ekstremno nasilje. Povedano drugače: *The Punisher* je *Max Payne* brez vsakega stila. Celotna akcija sledi prežvečeni formuli "pojdi od točke A do točke B in na poti pobij vse, kar se premika" – sestavljena ni iz ničesar drugega kot iz prebijanja skozi dolge vrste kriminalcev, ki so po dolžini podobne številu delovne sile na Kitajskem, pri čemer kot Veliki Maščevalec pokosite ljudi na miren, ritmičen način, kot človek, ki na polju žanje pšenico. In ravno v tem leži privlačnost igre, ki jo je nemogoče zanikati: *The Punisher* lahko vsaj trenutno zadovolji vaša najbolj sadistična nagnjenja, saj vam ponuja okoli sto domiselnih načinov, na katere lahko pošljete nasprotnike z nepovratno karto v onostranstvo. Ljudi, ki jih zajamete, vam ni treba na vrat na nos ubiti – prisilite jih lahko, da sestavijo nekakšen človeški ščit, ki namesto vas absorbira krogle, medtem ko vi z eno roko veselo polnite šibrovko in sejete smrt. Domislica je nedvomno zanimiva, ne pa tudi dovolj uporabna. Že po treh stopnjah postane akcija boleče dolgočasna, k pestrosti in napetosti igre pa prav tako ničesar ne prispevata obupna inteligenca nasprotnikov, zaradi katere je celotna igra veliko prelahka in predvidljiva.

Točke pomenijo nagrade

Skrivališče g. Maščevalca je polno dobrot

Med misijami se lahko vrnete v vaše skrivališče, kjer lahko pregledate vaša orožja in preberete časopisne izrezke, ki opisujejo vaše nedavne podvige. Tukaj lahko tudi porabite prisluženе točke. Če si boste na stopnji pridobili zadostno število točk, boste dobili bronasto, srebrno ali zlato medaljo, ki odklepajo razne izzive na stopnjah.

DOBRO SE JE POGOVARJATI

Na tej točki pa se pojavi posebnost igre – zasliševanje, katerega edina vloga je, da vašo pozornost odvrne od vsesplošnih pomanjkljivosti preostalih delov igre. Glavni lik v *The Punisher* obstaja z enim samim namenom: da povzroča trpljenje slabim ljudem (in po novem tudi novinarjem računalniških revij, baraba). V te namene lahko ljudi mučite tako dolgo, da vam izdajo razne bolj ali manj pomembne informacije, nato pa jih milostno uporabite kot živi ščit ali pa jim skrajšate trpljenje. Med metode zasliševanja sodijo davljenje, brutalno pretepanje in postopno zabijanje kriminalčeve glave ob tla. Če vam uspe pri vašem ujetniku napetost obdržati na pravi stopnji, ga lahko pripravite do tega, da se ukloni vaši volji in vam razkrije informacije, ki vam lahko bistveno olajšajo nadaljnjo igro. Za sam postopek potrebujete nekaj veščine, ki je v glavnem omejena na delikatno premikanje miške, od vaše spretnosti pa je odvisno, ali boste ujetnika dovolj poškodovali, da ga boste prestrašili, zaradi česar vam bo izblebetal to, kar želite izvedeti, ne da bi ga prej ubili. Izredno nasilna "posebna področja za zasliševanje" z domiselno uporabo viličarja in kemičnih kopeli sicer ponujajo nekaj raznolikosti, celoten vtis, ki ga dobite ob igranju, pa je bolj podoben branju zdravniškega recepta.

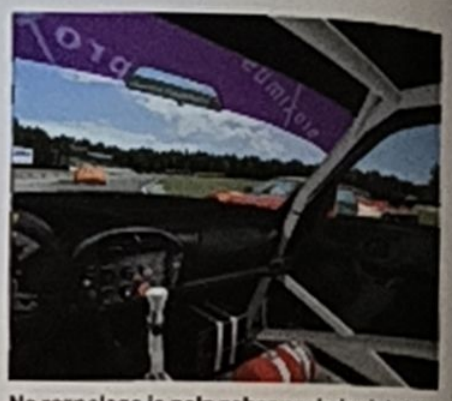
In ravno ta vnaprej predpisan način igranja je tista stvar, ki se je boste najprej naveličali. Zdolgočaseno boste zazehali in igrali naprej, a le zato, da bi izvedeli, kje se skriva naslednji šef vsake stopnje. In ko se boste do njega končno prebili, boste spet zehali. Velikanske količine izredno nazornega in ekstremnega nasilja so morda res tista prava stvar, toda ali je to v resnici tisto, česar si želite? **PCF**

Min 1,2GHz, 256Mb RAM, DirectX 8.1 3D

Opt 2GHz, 512Mb RAM

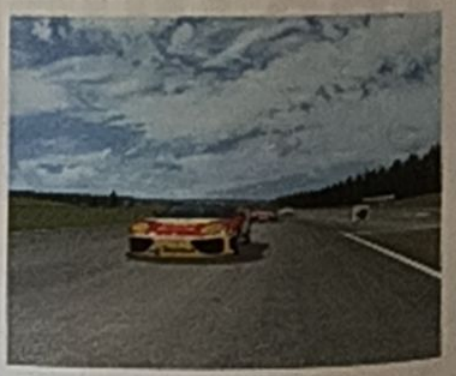
Večigralstvo Ne

40% **PCF pravi...** "Akcija, ki se hitro začne ponavljati, in ekstremno nasilje, ki hitro postane vsakdanje."



Na razpolago je poln nabor pogledov iz kabine in morali jih boste uporabljati.

Poglej mama, brez rok! Enkrat se bomo takole ubili.



UI ni najboljša, kar smo jih kdaj videli, a je zadovoljiva in silno neodpustljiva.

GROZLJIVO NATANČNA SIMULACIJA DIRKANJA

GTR

Še en naslov za tiste, ki niso lačni le hitrosti, temveč tudi pošastno natančnih nastavitev vzmetenja

Založnik Atari **Razvijalec** SimBin **Na spletu** www.gtr-game.com

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Live For Speed**
Live For Speed
>> **Richard Burns Rally**
SCi
>> **Grand Prix Legends**
Sold Out

Vedno smo se imeli za ljubitelje 90-stopinjskih zadev – naj bodo to koti ali ovinki. Obstaja sicer nekaj grenkih sporninov, ki vključujejo koruzo, koruzo, še malo koruze in gola kolena, zanikati ne moremo niti določenih problemov s tistimi preklemanimi liki L v *Tetrisu* in lagali bi, če bi rekli, da nas je bradati Pitagora s svojimi izreki posebno razvnemal, a od tu naprej se res ne spomnimo ničesar, kar bi uničevalo našo ljubezen do pravega kota. Omogočal nam je varno zavetje v seriji *Thief*, vanj smo zbrcali nenormalno veliko okroglega usnja v *PES* in navsezadnje, kadarkoli smo ga zagledali v *TOCA Race Driver*, smo milo rečeno divjali proti njemu, pripravili ročno in se veselili še enega prikaza neverjetne vodljivosti našega dirkalnika. Zdaj pa smo prišli do točke, ko nam že misel na karkoli zvitega, kaj šele 90-stopinjskega hudiča, povzroči izgubo nekaj milimetrov sklenine. Verjemite nam na besedo: drobljenje lastnih zob boli!

In vse to je krivda *GTR*. Morda na daleč res izgleda kot vse ostale dirkalne igre in v vas pri prvem ovinku zbudi povsem običajno reakcijo: za odtenek zmanjšate plin, na polno obrnete volan v pravo smer, in se, kadar ste napadalno nastrojeni, še prav agresivno naslonite na sotekmovalce, ki so se znašli bolj na zunanji strani. Težava je, da videz tokrat vara, saj je v resnici *GTR* povsem drugačen od bolj ali manj arkadne sodrge in vas bo ob podobnem divjaštvu že v prvi šikani mirne vesti poslal globoko v peščeno past in nato naravnost v zid. Da ukrotite ovinek v *GTR*, morate najti popolno linijo, imeti v pravi prestavi in, oh, še kako pretanjeno uravnavati obrate ter, če gre za prvi krog z novim kompletom pnevmatik, ves čas imeti v mislih še to, da vaše gume trenutno niso ogrete za agresivnejše manevre. Vse to, če sploh ne upoštevamo, da je lahko proga že zaprašena ali posejana z delci gum, ki niso zdržali odgovornosti v prejšnjih krogih.

> **"Da ukrotite ovinek v GTR, morate najti popolno linijo"**

STE KOS IZZIVU?

Tole je, kar ste verjetno že sami stuhtali, ena presneto težka igra; pravzaprav se sploh ne trudi, da bi skrila prezir do neizkušenih. Kar takoj preskočite zgornjo težavnostno stopnjo "Simulation", odbrzite mimo "Semi Pro" ter ne nasedajte občutku, da vam bo "Arcade" ponudil varno zatočišče, temveč se za začetek spustite kar na najnižjega "Sunday Driver". Kljub taki porogljivi oznaki (za vse "jaz-se-že-ne-born-učil-angleščine" mule: nedeljski voznik) gre dejansko za prvi sprejemljivi korak na strmi poti težavnosti, ki vas bo naučil čistih osnov, kot je zajemanje prave linije ter uporaba razumne hitrosti. Poznejše težavnostne nastavitve dvigujejo število nasprotnikov in natančnost dirkaške izkušnje, dokler popolnoma ne razvijete svojih sposobnosti. Res gre za težaven, občasno že mučen proces poskusov in kardinalnih napak, a je dovolj pošteno izzivalen, da boste vztrajali. Od začetka boste prav evforični, če boste samo prevozili celoten krog zapletene proge!

FIA material

Vse skupaj zgleda kot Gregorjeva garaža

Mislili smo, da sta EA in Codemasters pokupila že vse licence, ki jih premore avtomobilistični šport, toda FIA GT se jim je vendarle nekako izmaknila. Razpoložljiv je poln nabor 56 avtomobilov, ali bolje rečeno, dirkalnikov znamenitih znamk, kot so Ferrari, Porsche, Lister in Morgan. Prav tako je tu 10 stez in pozabili niso niti na najmanjši kamenček.

Potrebnih bo kar nekaj zavojev z izključenimi poškodbami, preden boste pripravljeni na pravo dirko.

Ves ta čas se boste lahko zadovoljno muzali ob zagotovo neverjetno veliki količini vloženega dela, ki se odraža v številnih dovršenih podrobnostih. Pogled iz (prilagodljivega) avtomobilskega sedeža je prijetno natančen, steze in avtomobili izdelani tako premišljeno, da jih ni mogoče grajati, in pogosto zanemarjene sestavine, kot sta asfalt ali armaturna plošča, že skoraj umetelno predstavljene. Umetna inteligenca sicer ne doseže take ravni občudovanja, a se trudi in s posameznimi napakami pri vožnji zadovolji zahtevnega igralca. Zvok je, povsem na kratko povedano, fantastičen: izzivalno rjovenje motorjev lahko primerjamo le še s povsem avtentično nerazumljivim govorom fantov v boksih, ki se jim glas po radiu spremeni v statično prasketanje.

Pomanjkljivosti ni čutiti niti v avtomobilskem parku, kjer se tudi na nižjih težavnostnih stopnjah bohoti 56 štirikolesnih pošasti, ki so vam na voljo, ne da bi morali prej opravljati vsiljene nadležne kampanje – med drugimi boste lahko preizkusili legende, kot so Porsche 911, Viper GTS-R, BMW Z3 M in Ferrari 550 Maranello! Kot se spodobi, je na voljo cela gora nastavitev, ki pa so nekoliko bolj dobrodošle kot običajno, saj so posamične kategorije prilagoditev predstavljene kot ločeni profili. Možnost, da jih shranite, naložite ali potegnete s spleta je vredna pohvale, in ko smo ravno pri "drugem svetu", moramo omeniti obsežno večigralstvo, ki je verjetno pričakovana lastnost glede na to, da se je *GTR* začel kot mod hudo zagrizenih ljubiteljev. Celoten, posebej za igro izdelan spletni sistem, pa ni namenjen le iskanju dirkanja željnih nasprotnikov, temveč služi tudi kot distribucijska pot za dodatno vsebino (novi avtomobili, proge...).

"Zverinsko zmogljiv fizikalni pogon, ki bo zmešal glave vsem ljubiteljem bencinski hlapov"

LADJA V NEVIHTI

Verjetno nas poznate in veste, da nikoli ne zdržimo, da ne bi našli česa, kar bi nas pri igri motilo. Te tradicije se držimo, kajti niti *GTR* nima izpiljenih čisto vseh plati. Siceršnji neverjetni realizem se klavrno sesede, ko zapeljete v boks in ugotovite, da vaša ekipa sestoji iz živahne, svetlo žareče puščice in kopice dobro udomačenih škratov v kombinezonih, ki malce zibajo vaš avto, medtem ko gorivo in gume sarne čudežno počnejo, kar naj bi gorivo in gume pač počeli v boksu. Ozadje je ravno tako sramotno klavrno: premore le nekaj obveznih 2D gledalcev, strateško nameščenega snemalca in že kar strašljivo zagrizenega voznika helikopterja, ki vas nenehno zasleduje – okolje zato pogosto zapusti območje pustosti in se potopi v popolno komo. Kar je pri vsem skupaj še pomembneje, vremenski in poškodbeni model sta šibka – spremembe v vodljivosti so sicer odlično zadete, a vizualni prikaz je, bomo mili, neroden. Posebni učinki se v svoji polni zgrešenosti pokažejo, kadar začne deževati: če se ne odločite za tretjeosebni pogled, boste deležni epileptičnih napadov izzivajočih bliskajočih učinkov, ki se jim bo pridružil stalno tresoči pogled iz kabine. Če ste že kdaj bili na ribiški ladjici sredi hude nevihte po zabavi, ki je vključevala pretežno pivo in vodko, vam bo občutek znan.

In potem je tu še nehumana eksponentna rast težavnosti izven omenjenega začetniškega načina Sunday Driver. Vseeno ni nobene druge možnosti kot da začnete na dnu in se nato z garaškim delom počasi vlečete proti vrhu, pri čemer boste deležni občasnih absolutno neskladnih preskokov v težavnosti. Na srečo lahko vsaj preklapljate med posameznimi realističnimi postavkami v načinu Simulation, a vseeno ne pričakujte posebne ustrežljivosti. Duhec za trening na posameznih progah ali vključitev komentarjev o sami stezi na dejanski dirki bi izjemno izboljšala pogoje. Omejen nadzor lahko prevzame tudi UI, če le pritisnete nekaj gumbov in vam tako omogoči, da za določen čas pozabite na vozniške dolžnosti. Na žalost pa ni uporabna niti kot sovoznik niti kot učitelj, zato ima pravo veljavo le, če ste tako nori da se odpravite na Le Mans.

Pod črto tako dobimo malce zmedeno zmes strašljive globine in občasne plitkosti, ki naslovu pobira moč. Na eni strani imate zverinsko zmogljiv fizikalni motor (podatke povezane s telemetrijo so razvijalci pridobili celo z enakimi postopki kot prave ekipe GT!), ki bo dodobra zmešal glave vsem ljubiteljem bencinskih hlapov, na drugi pa precej sramežljivo grafiko in tehno glasbeno podlago, ki daje občutek cenene domače produkcije – če bi ta dva elementa primerjali s kako predstavo iz EA, bi prišli do sila nelaskavih komentarjev. Je pa treba priznati, da *GTR* potisne meje realizma precej dlje kot nekoliko zabavnejša *Live For Speed* in s tega vidika z zasmehljivo lahkoto pomete z bolj poznanim *TOCA Race Driver 2*, kar jo naredi za spoštovanja vredno, če že ne popolno simulacijo.

PCF

V *GTR* je boleče malo objektov ob progah.

Poškodbeni model sicer odlično prenese posledice trkov na vožnjo.

Matematična hitrost

Mučenje številk vam lahko prinese nekaj dodatnih km/h

Telemetrijski podatki v *GTR* so preprosto strašljivi. Ločen program na namizju beleži vse podatke iz dirk in odpravite se lahko na potovanje nazaj v Windows, da pridobljene informacije podrobneje preučite. Da jih boste prevedli v kaj uporabnega, boste potrebovali kar konkretno inženirsko znanje, a potem postanejo številke povsem uporabne.

Min 1,2GHz, 384Mb RAM, 32Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo LAN/internet, do 24 igralcev

82% **PCF pravi...** "Občasno pokašljevanje motorja jo stane naslova popolne simulacije."

RAD BI BIL WARCRAFT

Spellforce
Shadow of the Phoenix

Sanje vseh ljubiteljev fantazijskih iger... to niso

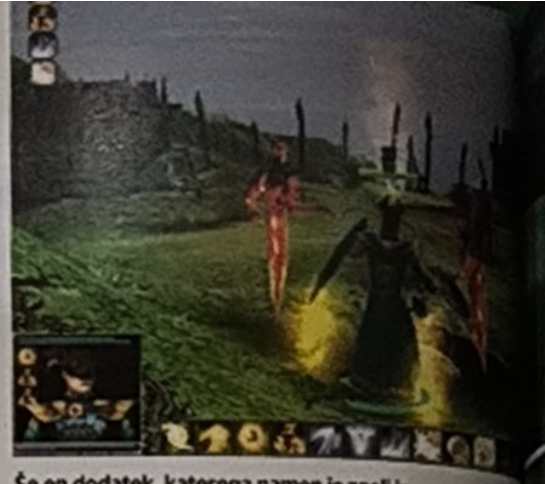
Založnik JoWood **Razvijalec** Phenomic **Na spletu** http://spellforce.jowood.com

Dobro jutro, dame in gospodje, dobrodošli v deželi generične domišljije, od koder vas v upanju, da boste uživali v vašem popotovanju skozi dudarsko kraljestvo, pozdravlja vaš Gregor Mraz, s kiltom in brez gat. Sponzor današnjega popotovanje je *Spellforce*, ki vas želi seznaniti, da lahko s podkupnino v višini okoli 6.000 slovenskih tolarjev, nadgradite vaše doživetje v različico *Phoenix*. No, pa pokukajmo pod kilt in razkrijmo vse bogastvo razširitvenega paketa. (V vaše dobro za trenutek odmislite Gregorja). Igra prinaša veliko bolj energično izkušnjo, saj igralcu ponuja kopico novih smrtonosnih pošasti, prav tako pa v fitnesu natrenirane vse tiste, ki so vam že znane iz prejšnje različice.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Warcraft 3**
Blizzard
>> **Dungeon Siege**
Microsoft
>> **Jordan, Pamela Anderson or Carmen Electra**

Izurite veščino bojevanja. Kasneje bo priložnost za množične pretepe.



Še en dodatek, katerega namen je zgolj in samo izvabljanje denarja.

UROK ŽE DELUJE

Radi bi vas tudi opomnili, da vse novosti prinašajo tudi nekoliko več intenzivnosti ter dolgotrajnosti in čeprav paket *Phoenix* obljublja več kot 40-urno igranje, bodo večino tega predstavljale le oguljene bitke z neizprosnimi sovražniki. Vsi tisti, ki niste uživali v nasladah (deci domačega in "kiblflajš") izvirnega *Spellforca*, boste lahko začeli z igranjem samo z nakupom paketa Phoenix, vendar vas bo igra tako pač nemudoma zabrisala v globoko vodo, polno morskih psov.

Preden pa položite denar na prodajalni pult, je pomembno, da razmislite o tem, da plačujete v bistvu za "eno in isto" in mi nikakor ne moremo sprejeti odgovornosti za vaše nezadovoljstvo ob vztrajno slabem glasovnem igranju, pohabljeni klišejski zasnovi ali pot do cilja, ki je polna lukenj. Vsi, ki serijo že poznate in ljubite, se lahko za nakup odločite z nič tveganja. In ravno toliko so avtorji vpeljali svežih idej. **PCF**

Min 1,0GHz, 256Mb RAM
Opt 1,8GHz, 512Mb RAM
Večigralnost LAN, Internet, 2 na 2

59% **PCF pravi...** "Več stvari za vaše zadovoljstvo, a vse brez navdiha."

PSIHO STRELSKA IGRA

Psi-Ops
The Mindgate Conspiracy

21-letni M.S. iz Maribora ob odkritju svojih nadnaravnih sposobnosti grozil sosedom

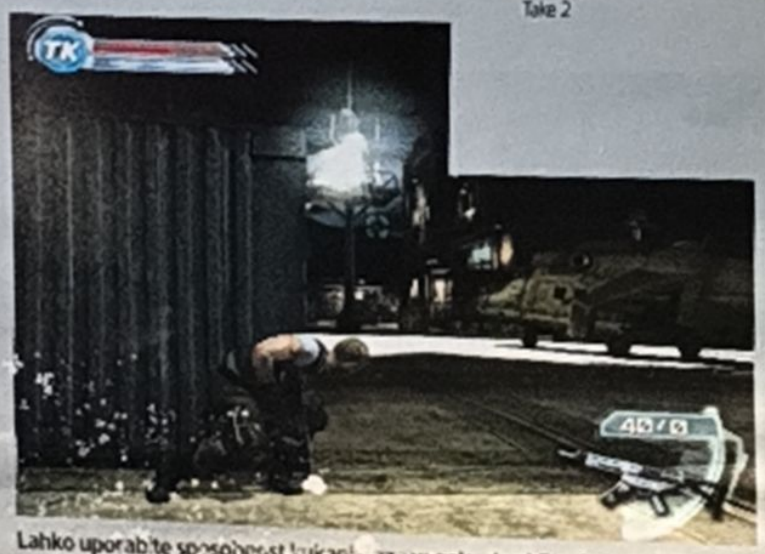
Založnik ZOO **Razvijalec** Midway **Na spletu** www.psiopsgame.com

Dodatek nadnaravnih sposobnosti v svet strelskih iger je novost in je tisto kar dvigne *Psi-Ops* nad klišeje ostalih iger te zvrsti v svet razburljivosti. Seveda lahko nasprotnika napolnite s svincem, a je veliko bolj zabavno, ko odkrijete sposobnost metanja trupel in dvigovanja pohištva brez uporabe nam znane fizične sile.

Če *Psi-Ops* na prvi pogled deluje kot ponovna uprizoritev igre *Jedi Knight* – minus fluorescentne palice – potem vam moramo razjasniti, da sta pristopa k bitkam z nasprotniki sicer zelo podobna, medtem ko je igralnost tu veliko bolj spontana in prepričljiva. Zgodba, ki se ne more pohvaliti s svojim klasičnim junakom brez spomina, vas počasi vpelje v uporabo vaših sposobnostih, ki z uporabo pridobivajo na moči. Začeli boste z metanjem teles ob steno v slogu nerodnega predšolskega otroka, proti koncu pa boste žonglirali s človeškimi baklami in pokali lobanje kot balone, ter pri tem neizmerno uživali.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Jedi Knight: Jedi Academy**
Activision
>> **Second Sight**
Codemasters
>> **Max Payne 2**
Take 2



Lahko uporabite sposobnost [illegible] vogala, da vidite, kaj vas čaka.

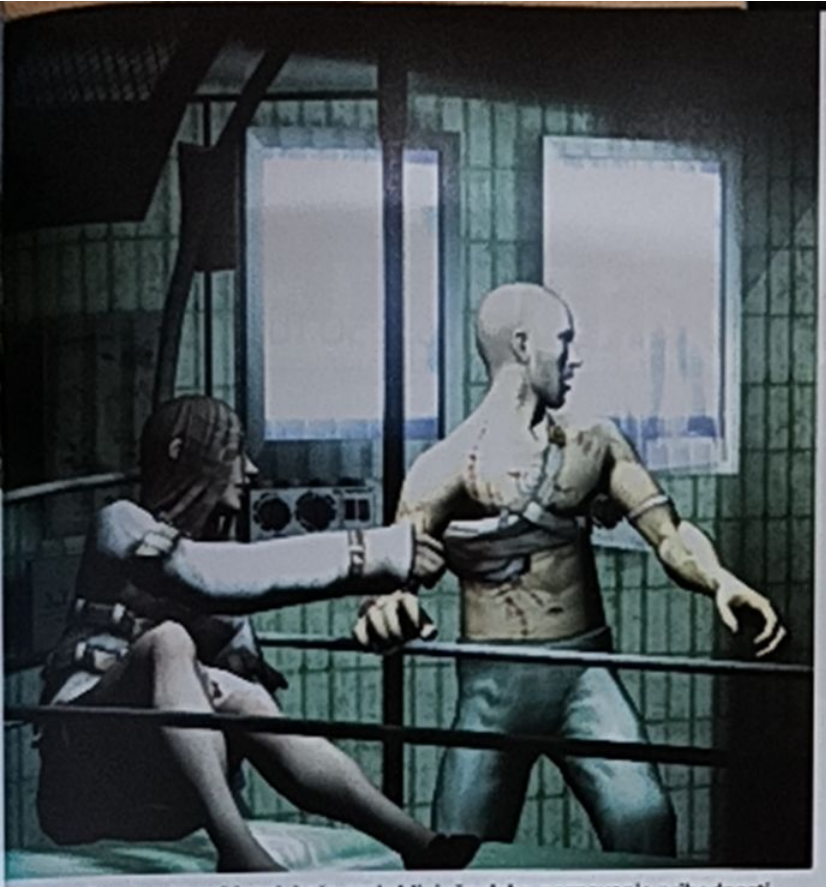
Zasedba vsebuje mlado seksi pomočnico in armado pretepačev, ki jih vodi tiranski general.

PSI-NA

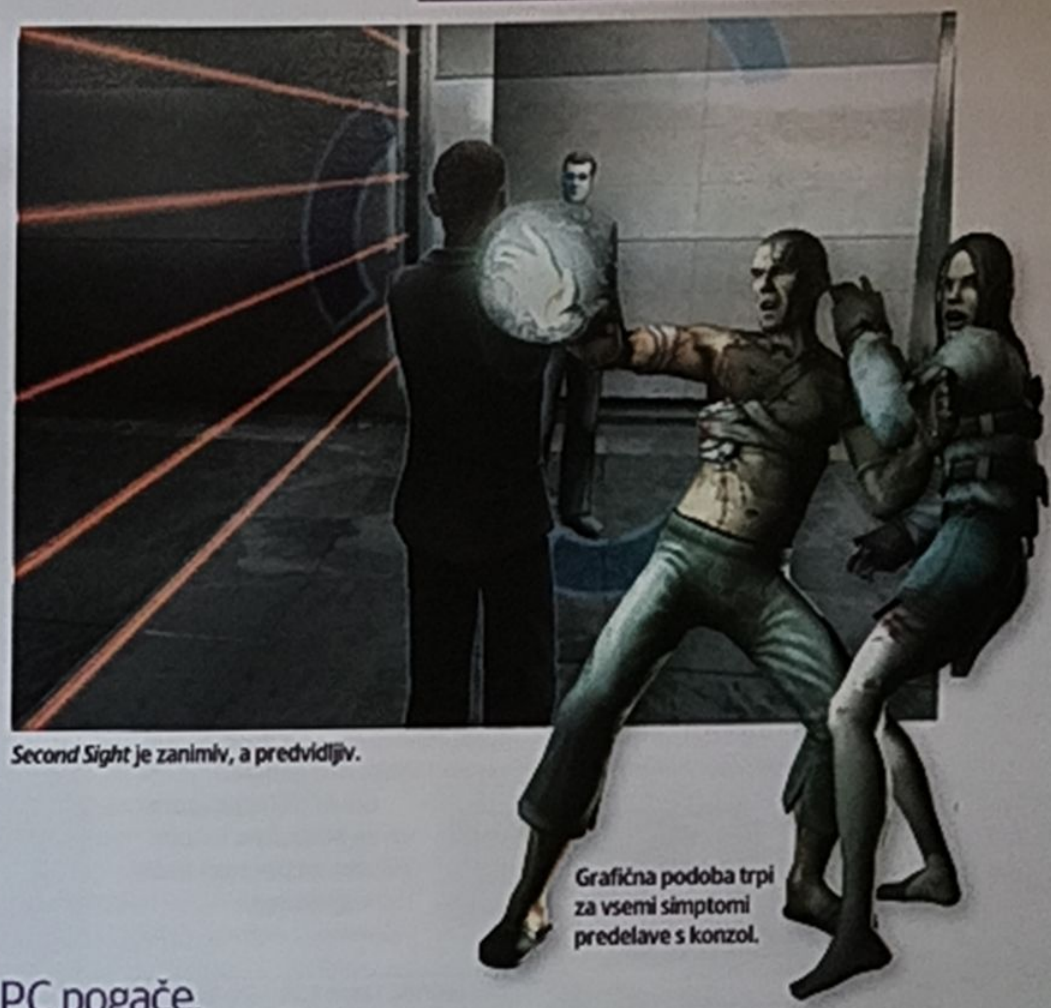
V pomoč vam bo tempo igre, ki zagotavlja enakomeren pritok nasprotnikov, in odlično razporejene kontrole, ki zagotavljajo najmanjšo možno zmedo in hitro posredovanje zoper sovražnika. V igri prihaja do lenobnosti sistema premikanja, znanega iz ostalih predelav s konzol, sama struktura igre pa se močno naslanja na arkadno linearnost, poglavarje ob koncu stopenj, in žal prinaša odsotnost večigralnosti. Kljub vsemu naštetemu, je *Psi-Ops* prijetna diverzija za vikend ali dva. **PCF**

Min 1GHz, 128Mb RAM
Opt 1,4GHz, 512Mb RAM
Večigralnost Niti pod "razno"

72% **PCF pravi...** "Stežka dober nakup, ampak vsekakor prijetna zadeva, dokler traja."



Za telepata naš junak kaže zaskrbljujoče slabo poznavanje prihodnosti.



Second Sight je zanimiv, a predvidljiv.

Grafična podoba trpi za vsemi simptomi predelave s konzol.

JASNOVIDNI BORILNI STROJ

Second Sight

Še ena predelava s konzol, ki si želi koščka PC pogače. Ostala bo lačna.

Založnik Codemasters **Razvijalec** Free Radical **Na spletu** www.codemasters.co.uk/secondsight

Čudno, kako nesposobni so telepati pri napovedovanju lastne prihodnosti. Če bi naši možgani obvladali kaj več kot običajne neuporabne traparije, kot je miganje z nosnicami, bi bil vsak dan popolna žurka: veselo bi lebdeli nad tlemi, dvigovali krila, se zabavali s praznjenjem bankomatov in, kadar bi bili ti preveč prazni, vplačevali loto. A vendar se v igrah vsak, ki je zmožen vsaj upogibanja žlice, hitro znajde privezan na posteljo, in to plešast, povit ter v družbi krepko premaknjenega laboratorijskega norca v beli halji. Bog ne daj, da bi srečal tistega mulca iz *Matrice*.

Kljub ravno takemu, nič kaj obetavnemu začetku, je prav zgodba ena izmed močnejših vrlin *Second Sight*. Na trenutke s svojo skrivnostnostjo in skakanjem po času naprej ter nazaj celo spominja na *X Files* in vas ves čas drži napete s počasnim razkrivanjem resnice, polne vohunov, zamolčanih vojaških operacij in nemoralnih eksperimentov. Povrhu tega po prebujanju trpite za izgubo spomina in junak na novo spoznava vse svoje telekinetične sposobnosti, ki dodobra začinijo skrivalno akcijo. Sčasoma John, kot je ime našemu pobu in vsakemu drugemu osrednjemu liku v igrah, postane pravi as in s pridom uporablja svoje moči, da barabe luča čez balkone. Precejšnji svežini navkljub pa niti *Second Sight* ne more pobegniti kliséju, ki preveva sleherni strip z junaki: z velikimi močmi pride tudi velika odgovornost. Prav tako naj vas opozorimo, da boste morali močan karakter pokazati tudi sami, ko se bosta nad vas spravila v vsako steno zatikajoča se kamera in nerodno prenesen nadzor, boste morali globoko v sebi poiskati odločnost, če ne že kar brezkompromisno trmo, da nad vsem skupaj ne dvignete rok. Samodejno merjenje vas sicer prisili, da vložite nekoliko več truda v prikritost, toda več kot enkrat se nam je zazdelo, da je to bolj nenamerna posledica.

OGLEJTE SI ŠE....

>> **Kill.Switch**
Hip Interactive

>> **Freedom Fighters**
EA

>> **Hitman: Contracts**
Eidos Interactive

MIŠKA, UBOGA MIŠKA

Brez graje ne zdržijo niti telekinetične moči. Prehitro se spremenite v "jaz-bi-bil-pa-Darth-Vader" ter rutinsko grabite barabe in jih nabijate v steno levo in desno, kot bi bile žogice za ping-pong. To bi izgledalo blazno, tudi če ne bi vsebovalo podivjanega metanja miške sem ter tja, ob čemer boste v mimoidočih opazovalcih prej zbujali vtis podivjanega čelista na stereoidih kot igralca iger. Pravzaprav gre le za čakanje, kaj bo prej popustilo: vaš prijem miške, nesrečni glodalec, barabin goltanec ali stabilnost igre, ki bi potrebovala par popravkov.

Še več problemov se pokaže pri tehnološki plati: celo pri vseh podrobnostih robatost in izpranost naslova nočeta zapustiti in igra se lahko zahvali le animaciji ter odličnemu razpletanju zgodbe, da to igralcev ne bode tako močno v oči, da bi igro kar zabrisali stran. Česa posebno dobrega ne znamo povedati niti v zagovor fizikalnemu modelu. Trupla so še nekako prebavljiva, ostalo pa slej ali prej pokaže gršo polovico obraza: objekti na primer pogosto ob rahlem dotiku preidejo v nezaustavljivo drsanje po prostoru ali enostavno ignorirajo zidove.

Razlog, da vse naštete slabosti niso neznosne, je hkrati tudi odločilni udarec igri: ker so naloge tako preproste in UI tako bedasta, je vse skupaj skoraj sproščujoče enostavno. Prav zaradi tega igralni čas znaša vsega skupaj okoli osem ur in je izkušnja tako hitro minljiva, da celo kretensko postavljene točke za shranjevanje ne bodo deležne sicer še kako zasluženega sočnega preklinjanja.

No, da ne bomo krivični, moramo *Second Sight* priznati kar mu gre: ni le še ena tretjeosebna akcijska igra, polna skrivanja po temnih vogalih, temveč recept pogumno nadgrajuje z vzorno zgodbo in telekinetičnimi močmi, ki so mnogokrat ključ do rešitve sicer preprostih ugank. Uporabljati boste morali brezteles no različico samega sebe (tega res nimamo priložnost velikokrat napisati), zdravilne moči, nevidnost ali vedno priročen udar energije. Istega problema se boste lahko lotili na različne načine in lepo je, da se lahko kadarkoli vrnete tudi k vedno modnemu rešetanju s klasičnim orožjem. Kar je manj lepo, je silna neraznolikost nalog – ustrelite ali z možgani pretresite sovražnika, pobrskajte po računalniku in adijo, hvala za obisk.

Če bi *Second Sight* ponujali po polovični ceni, bi vam ga z veseljem priporočili kot eno popoldne trajajočo zabavo z manjšimi napakami, tako pa je precej draga alternativa drugim oblikam uživanja, ob kateri ostajamo precej hladni. **PCF**

Min 1GHz, 256Mb RAM, 16Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb RAM, DX9 3D kartica

Večigralstvo Ni ga.

66% **PCF pravi...** "Marsikdaj zabavna, a slab nadzor, obupna kamera in kratko: ti jo skosata."

Pleško in On

Ubijalska žica proti jasnovidnosti: boj!

Podobnosti med Second Sight in serijo *Hitman* so številne, a tokrat opisani borec skriva poseben adut: omogoča vam kukanje okoli vrat, namesto skozi njih. **Na ta način lahko poškodujete ljudi s svojimi silami,** ne da bi vas spioh zagledali. **No, to pa je prikritost!**

VIDEOIGRA

Darwinia

Igra, narejena po *Norton AntiVirus*

Založnik Introversion **Na spletu** www.darwinia.com

***Darwinia* dokazuje,** da je tlačenje iger v predalčke po žanrih stvar, ki se je lotevajo razvijalci brez domišljije. Kakšne vrste igre je *Darwinia*? Na začetku je videti kot akcijska igra. Potem udari na plan okus po realno-časovni strategiji. Na koncu pa vam potegne, da bi lahko šlo za miselno igro.

Na voljo imate tri različne enote, s katerimi se v nenavadnem svetu borite proti virusom in skušate zavarovati ubo-ge prebivalce sveta, katerih brezglavost še najbolj spominja na glavne akterje igre *Lemmings*. Največji čar igre je, da boste za krotenje vsakega virusa potre-bovali posebno taktiko. Počutili se boste, kot da ste padli v svojevrsten ekosistem, ki bo naredil vse, da bi preživel. Sprva se vam bodo nekateri virusi zdeli skorajda neuničljivi, potem pa se vam bo na vož-nji iz službe domov nenadoma posveti-lo, kako ukrotiti nemarneže. In, glej ga zlomka, ideja bo celo delovala.

Gre za veličastno igro, ki vas ne bo zasvojila s svojim videzom, ampak zares fanta-stično igralnostjo.

Unikaten izgled in igralnost.

Min 600MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 256Mb RAM, DX8 grafična kartica
Večigralstvo Ne

89% **PCF pravi...** "Prava klasika – izzvela bo vse vaše igričarske instinkte."

SPOMINI NA ŠČURKA

Bad Mojo Redux

Pripravite vrečko za bruhanje

Založnik Got Game Entertainment **Na spletu** www.badmojoredux.com

Ali bodo začele na plan skakati predelave pustolovščin iz devetdesetih? No, zdaj smo pa videli vse. V tejle je glavni junak ščurek? Zdaj smo pa čisto zares videli vse. In govorite z ljudmi, ki imajo za sodelavca Gregorja "Smetiščevpre-dalu" Mraza.

Reci "A" in pogoltni...

Bad Mojo je vsekakor nenavadna igra, ki jo odigrate v vlogi drobcenega ščurka, ki se lahko hvali z zelo neim-presivno sposobnostjo potiskanja pre-dmetov. Šušljanja o urokih in preobra-zbi po idejah Kafke vam bodo sicer razložila nekaj o zapletu, vendar vam bodo pravo sliko dali šele intervjuji in dodatni posnetki, ki so jih ustvarili zares odbiti umi ustvarjalcev in jih naj-dete na DVD-ju. Le redki oblikovalci iger se lahko pohvalijo, da so poskušali postaviti mrtvo podgano v pravo pozo, preden je nastopila mrtvaška odreve-nelost, ali obglavili ribo v imenu ume-tnosti. Dober želodec je tu pomembne-jši od Pentiuma 4.

Min 800MHz, 64Mb RAM
Opt Minimum bo zadosti
Večigralstvo Ne

81% **PCF pravi...** "Nenavadna, strašljiva in odštekana pustolovščina."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

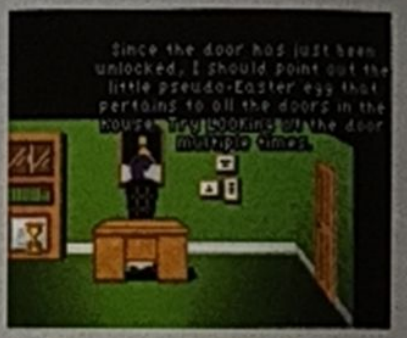
NRA Varmint Hunter

Založnik Speedco
Na spletu www.speedcoshooting.com

Je kaj narobe, če človeku ob pogledu na sliko veverice na začetnem zaslonu uide glasen "aaa, kako luškano"? Je nekje zgrešil poanto tisti, ki se mu zdi smešno gledati lovca, oboroženega z ostrostrelsko puško, kako strelja na majhne glodalce iz neposre-dne bližine? Če ste na oboje odgovorili pri-trdilno, potem se boste ob *Varmint Hunter* verjetno celo zabavali. Vi kar čakajte v svojem zaklonišču, da vam bo kak voluhar nastavil čelo, mi gremo raje odigrat eno ali tri runde *Counter-Strike*, potem pa gremo božat živali v živalski vrt.

Min 1GHz, 384Mb RAM
Opt Odpustili bodo programerje
Večigralstvo Ne

21% **PCF pravi...** "Vsa napetost lova. Le da je brez napetosti in lova."



5 Days A Stranger Special Edition

Založnik Ben "Yahtzee" Croshaw
Na spletu www.fullyramblomatic.com

In tu je še ena ponovno izdana pustolovščina. Ta je malo bolj moderna, čeprav ji ni videti. Gre za eno boljših amaterskih pusto-lovščin, katere zgodba se plete okoli naklju-čno zbranih ljudi v hiši, v kateri straši. Osno-vna igra je na voljo brezplačno, za manjšo donacijo pa dobite različico *SE*, ki poleg igre nudi tudi kratek zabaven intervju in komentar ustvarjalca pustolovščine, v kate-rem boste izvedeli več o ozadju nastanka igre. Odlično.

Min 100MHz, 64Mb RAM
Opt Karkoli boljšega
Večigralstvo Ni, ni

70% **PCF pravi...** "Ne najboljša igra, vsekakor pa dovolj zabavna."

The Corporate Machine

Založnik Stardock
Na spletu http://totalgaming.stardock.com

Stvar je gotovo bolj dostopna kot njeno nadaljevanje na temo političnih volitev, *Political Machine*, je pa *TCM* precej starejši naslov, zato nima tiste značilne izpiljenosti in zabavnosti. Gre bolj za realno-časovno stra-tegijo in ne toliko za simulacijo, pred vami pa je izziv, da zavzamete planet s svojo razli-čico kokakole, in ne s trupli svojih podložni-kov. Zanimiva ideja, vendar vam *Political Machine* nudi več zabave, tudi če se ne zani-mate za Georga Grmička.

Min 75MHz, 32Mb RAM
Opt Karkoli boljšega
Večigralstvo LAN, internet

64% **PCF pravi...** "Unikatna simulacija. To pa je tudi vse."

Transport Giant Down Under

Založnik JoWood
Na spletu www.transportgiant.com

Baje vas bodo fascinirali krokodili in farme nojev. Resno. Tako pravi reklama. Poleg tega se boste lahko poigrali z znanimi cestnimi vlaki. In če po vseh teh letih še vedno igrate igro *Transport Giant*, vas bo od navdušenja vrglo na rit, ko boste izvedeli, da lahko zdaj zgradite železniško mrežo v Avstraliji. Na žalost pa bomo vsi drugi ostali hladni. Hla-dni kot pločevinka piva z dna zamrzovalne skrinje... uuu, ta Avstralija nas je naredila grozno žejne.

Min 500MHz, 64Mb RAM
Opt 800MHz, 256Mb RAM
Večigralstvo Ne

45% **PCF pravi...** "Še več vlakov, ki se jim lahko tudi izognete."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Tema meseca: Hroščata zalega in goljufiva dejanja

Karantanci v zaletu

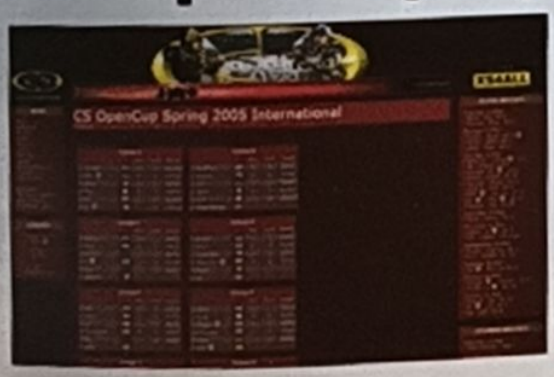
Pa smo ga dobili, Cefizlja! Koga vendar? Ja prvega uradnega slovenskega goljufa v igri *World of Warcraft*, seveda. Debata o tem je v polnem zaletu na različnih forumih kot tudi na **www.discahrged.org**, vse pametovanje slovenskih igralcev o tem ali onem nepravilnem početju, izkoriščanju hroščev v igri ali uporabi še drugih programskih pomagal, pa seveda zdaj bolj malo zaležejo. Fant je kupil igro, v skoraj rekordnem času prilezel na trenutni najvišji nivo lika v njej in klavrno izgubil svoj uporabniški račun. Blizzard seveda tovrstnega početja ne bo toleriral. Kaj pa zdaj? Novo igro in tokrat poštenje v roke.

Hah, bo rekel nekdo, da fantje niso krivi za nastalo situacijo. Res, hroščev v igro niso namestili sami, a izkoriščanje njih je nemarno dejanje, še posebej, če ti da prednost pred drugimi. Tako se je do zdaj pojavilo kar nekaj kršitev pravil poštene igre. Prva je omenjeni hrošč, ki igralcem omogoča teleportacijo z enega mesta na drugo; še več, teleportirajo se lahko pod nivo terena, tako da jih drugi igralci ne morejo videti, pošasti v igri pa ne dotakniti. Grdo, če pomislimo, koliko časa na primer nekateri igralci porabijo za to, da pridejo do denarja v igri ali do vrednih predmetov, medtem ko se je omenjeni model pač lahko pod zemljo pritihotapil do glavnih, razdelil batine in odšel na kavico.

Spet drug kožokrilec se navezuje na kupovanje urokov. Pametne igralske glavice (ki so v tem že precej dlje časa kot naš vrli urednik, ki v pleničkah postopa naokoli) so namreč ugotovile, da je mogoče do slednjih priti na precej preprost način, ki pa je povrhu vsega še zastonj. Dovolj je le skok k prodajalcu, izbira želenega uroka in... Heh, menda ja niste mislili, da vam bomo povedali. Kakorkoli že, marsikdo dandanes prihaja do zastonj urokov na lahek način.

In to seveda, kot ste pravilno ugotovili, še ni vse. Kot veste, se igra *World of Warcraft* večkrat igra v ekipnem načinu v posebnih instancah, kjer so pošasti bolj nabildane in opremljene s pridevnikom "elite", kar jasno pomeni, da te lahko zmelje že en sam predstavnik njihove rase, če si prenizek po stopnji. No, na koncu teh instanc se nahajajo hulje, kanalje in raznovrstne zobate podobe, ki navržejo med igralce prenekateri uporaben predmet, največkrat gre za modre ali redke predmete, ki so namenjeni le določenim rasam in vrstam igralcev. Vsakokrat ko pade tak predmet, je potrebno zanj vreči kocko in računalnik izbere naključno število od 1 do 100, ki bo odločilo o tem, kdo bo tisti predmet dobil. No, pozabimo zdaj na to, da se večkrat najde kak pameten igralec, ki vrže kocko za dvoročno sekiro, meč ali kak drug predmet, medtem ko ga sam nikoli ne bi mogel uporabljati, želimo vam povedati, da so tudi tu igralci iznašli način, kako priti do teh predmetov brez potrebnega meta kocke. Pošteno? Nikakor ne, saj večina igralcev igra cele dneve, da pride do želene opreme, tu pa jim nekdo pred nosom vzame dragocenost na način, ki kaže na izkoriščanje napak v igri. In, ponovno ste uganili, ne bomo vam izdali, kako to storiti. Podpiramo namreč trud in znoj igralcev, ki igrajo pošteno igro in se ob tem nepopisno zabavajo. Do naslednjič.

CS OpenCup Spring 2005



Edinemu slovenskemu plemenu v igri *Counter-Strike*, warrants, ne kaže najbolje, čeprav bo kdo ob pogledu na skupno bilanco dejal, da so se kar dobro držali. Na žalost tokrat niso uspeli pokazati svojega polnega potenciala, obe pridobljeni zmagi pa so dobili zaradi predaje nasprotnika ali zato, ker se ta sploh ni prikazal. Nič zato, skupina, v kateri so se po žrebu znašli, je res divja, nesporni favoriti v njej, nizozemski klan forZe, pa so se v končnico uvrstili brez poraza. Upamo, da bo naslednjo sezono bolje.

SpeedLAN odpadel

Za nedoločen čas. Žal je čas šolskih počitnic že mimo in fantje očitno niso nabrali dovolj prijav, da bi se jim splačalo izpeljati dogodek, nerodno pa je tudi dejstvo, da je termin LAN-a prišel ravno na vikend, ko večina tradicionalističnih družin preživlja veliko noč. Ker živimo v Sloveniji, to pomeni, da to počnejo skorajda vsi in da nepotrebna gneča okoli tega datuma ni zagotovljena. Škoda, a ne skrbite preveč. LAN se bo zgodil maja, najverjetneje med prvomajskimi počitnicami, kaj več o tem in dodatne informacije pa lahko dobite na domači strani organizatorja. **www.speedlan.org**

DNEVNIK W.O.W.

Prigode viteza Baboona

in njegovega oprode Tamauga

23. marec 2005:

"Čak' malo, ti opica zelena, boš že videl, za koga si me zamenjal, še vse ti povrnem, ne desetkrat, stokrat ali tisočkrat... premlatil te bom v spanju in ti tisto sekiro, zaradi katere sva cel mesec pretepala jetije, človečnjake in celo lastni senci, vrgel na dno Velikega morja. Hulja, postopač, ničvrednež... Pljuvala sva iskre, ko sva prehodila vso peš pot od Undercitya pa do Hamerfalla, skupaj sva se režala drug drugemu, ko sva po pomoti zašla v Scholomance in si me nahujskal, naj s tal poberem kri padlih herojev. Toliko batin v enem dnevu nisva dobila nikoli doslej in poslej, a vseeno mi zapičiš nož v hrbet in greš ter nabaviš volka, kosmato prevozno sredstvo, češ, bova hitrejša. Posodim ti keš, nasedem na foro, potem pa na koncu zame ni prostora niti na repu tega smrdljivega predhodnika ponorelih kmečkih psov. Bah! V tem trenutku, ko ti to pišem, sem se že odločil, da te zapu..." "tup"

"Tamau? Tamaaau? Kje si, hulja počasna, pojd' hitro, cepija bova zamudila za Ogrija! Le kam se je skril, parkelj mali, dobro ve, da imamo danes sestanek ribiških mojstrov in da bomo na kup vrgli ulov prejšnjega tedna, se ga nabasali kot zverine in žrebali oprodo, ki bo imel čast rukniti šilce z nami. Ekipa je verjetno že tam, midva pa tu, med temi okostnjaki, živimi mrliči in njihovimi prosojnimi prilikami... Kar srh me spreletava, da ne omenim, kako slabega okusa so vsi ti njihovi netopirji. Kaj vidim tu? Eh, spet jokaš dragi moj, a želim ti le dobro... malo jogginga ti ne škodi, le poglej, kako si se ojačal. Obljubim, da boš na naslednjem 'raidu' lahko sedel skupaj z mano in jahal novim zmagam naproti, če le ne bova spet zavila v napačno smer in padla v past cele ekipe paladinov, kot pred nekaj dnevi. Bog ve, kaj bi se zgodilo, če ne bi imela v bližini jezera in se bila pripravljena okopati ob mesečini. Jah, tud' taprav dedec mora od časa do časa vedeti, kdaj odnehati. Tamau! Če se ne prikažeš čez par sekund, te dobi volkec za malico, lenoba nesposobna... Ah, na tebi stojim, kaj ne poveš!?"

AVDIO

PCF v iskanju brezžične rešitve razglablja o kablih

Na glasbenem področju so kabli postali neželeni predmeti, ki jih vsi radi skrivamo. Brezžično je "in", od sistemov za električne kitare in mikrofone do sodobnih brezžičnih računalniških omrežij in perifernih naprav. Kabli so stvar preteklosti, tako retro in tako nenavadni kot gamaše in cilindri.

Sistemi zvočnikov za prostorski zvok imajo določeno neprijetno lastnost - povsod boste naleteli na kable. Dovolj težko je že bilo najti prostor za zvočnike našega sistema Gigaworks S750, da niti ne omenjamo nevarnosti, da se spotaknete ob kable, ko boste domov za užívanje ob filmskih večerih prinesli pizze.

HITRA REŠITEV

Tehnologija brezžičnih zvočnikov se je na avdio tržišču znašla kot hitra rešitev, saj omogoča namestitev več zvočnikov v stanovanju ne da bi zato morali povsod vrtati luknje. Rešitve, kot je majhen satelitski sistem AW-871 podjetja Acoustic Research, se počasi pojavljajo na prodajnih policah, vendar se v primerjavi z vsemi, razen z najbolj osnovnimi žičnimi rešitvami, zdijo zastarele.

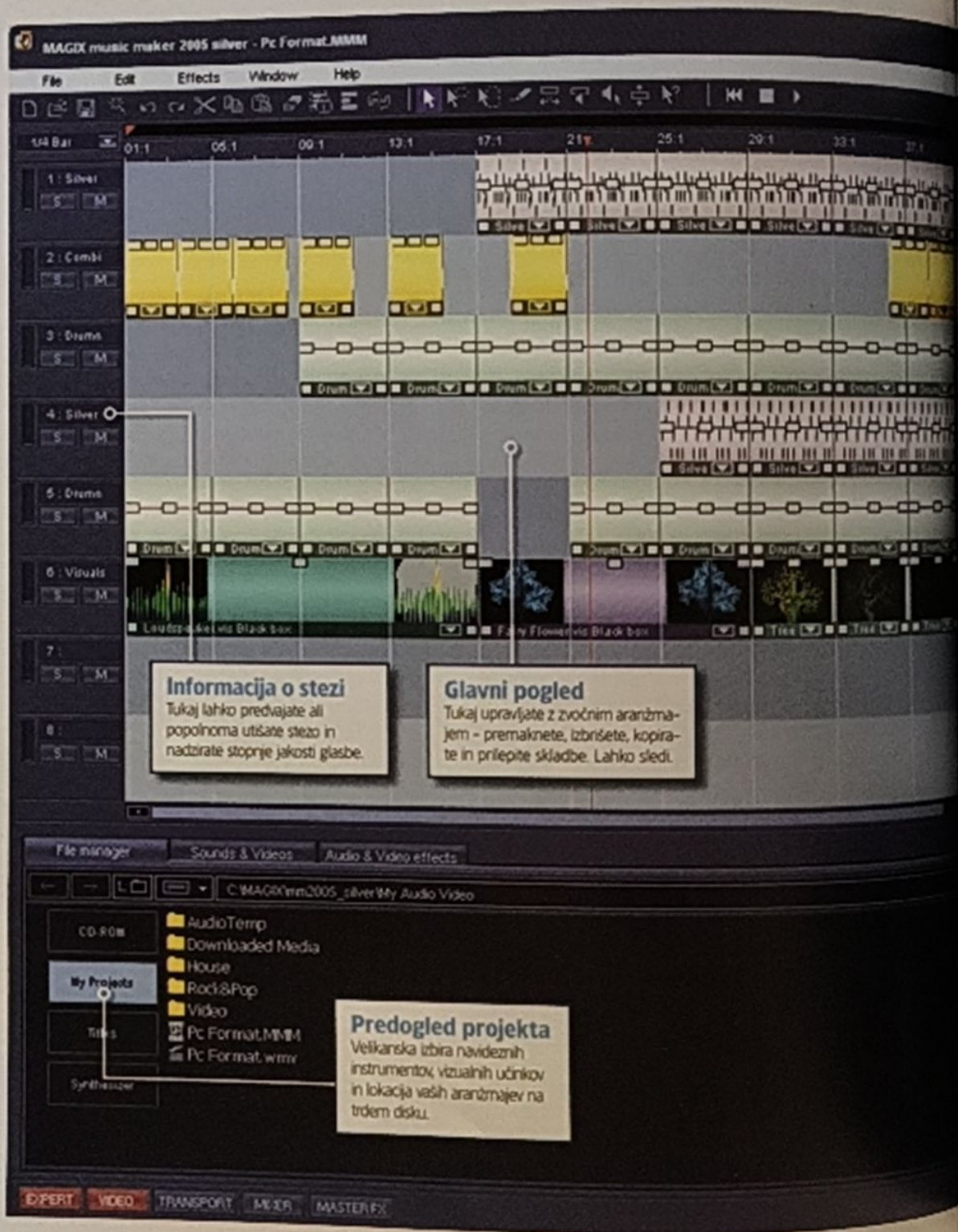
Na srečo pa pri BridgeCo (**www.bridgeco.net**) razvijajo brezžične sisteme z uporabo tehnologije Bluetooth. Čeprav je zadeva še v zgodnjih fazah razvoja, pa pri podjetju BridgeCo zatrjujejo, da bodo kmalu na voljo tudi brezžični dekodirniki zvoka 5.1. Z Intelovo podporo bomo morda v nekaj naslednjih letih lahko priča popolnoma brezžičnim prostorskim sistemom.

Ko bodo brezžični sistemi postali bolj razširjeni, obstaja upanje, da bodo sistemi zvočnikov postali bolj privlačni tudi za navdušence nad računalniškimi igrami. Ali so strahovi, da bi vas med igranjem *Half-Life 2* naenkrat zmotili zvoki Atomik Harmonik iz radia, upravičeni ali ne, pa zaenkrat ostaja neznanka.

Nikar se ne spotaknite ob kup kablov Gigaworksovega S750.

Povejte svoje na www.pcformatslo.net/forum

Delavnica



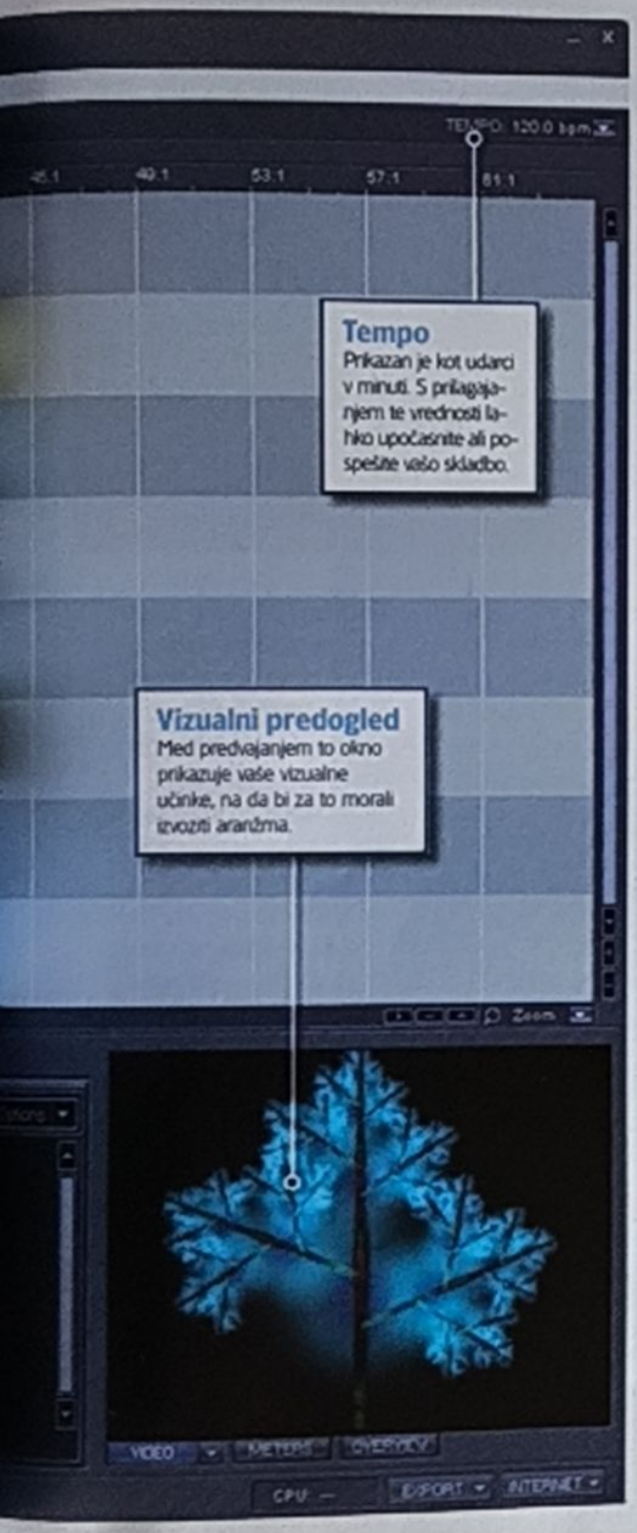
Ustvarjanje glasbe z Magixom

Del 12

PCF zavlada multimedijskim datotekam z Magix Music Makerjem 2005 Silver

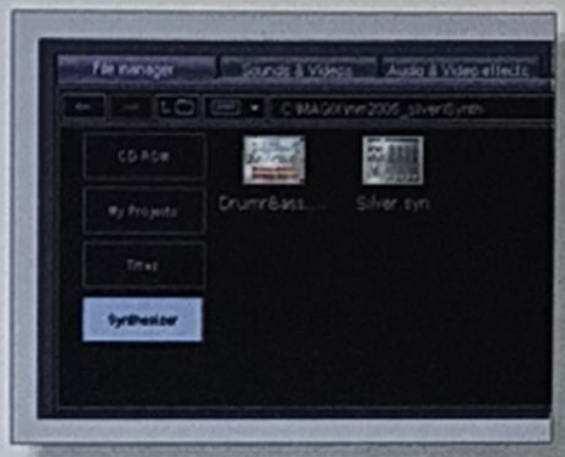
Skladatelj Benjamin Britten je nekoč izjavil, da je v bistvu kruto, da je glasba tako lepa: očitno se nikoli ni srečal z določeno programsko opremo za vzorčenje, ki bi mu jo lahko omenili.

Funkcionalna? Je. Domiselna. Tudi. Lepa? No ja, dve možnosti od treh ni tako slab rezultat. Kljub temu pa programa *Magix Music Maker 2005 Silver* z našega tokratnega diska verjetno ne boste hoteli namestiti samo zato, da bi ga lahko občudovali. Sploh ne, podrobneje boste želeli spoznati več kot le njegovo preprosto, intuitivno zasnovo, in se poglobiti v njegovo izredno funkcionalnost ter njegove uporabniku prijazne aplikacije za ustvarjanje zvočnih zank, ki s

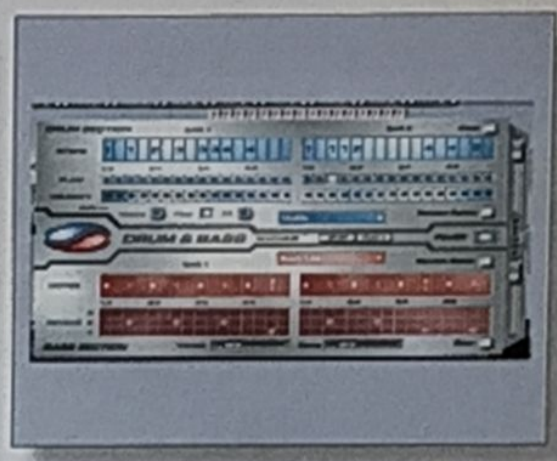


Določite osnove vaših skladb

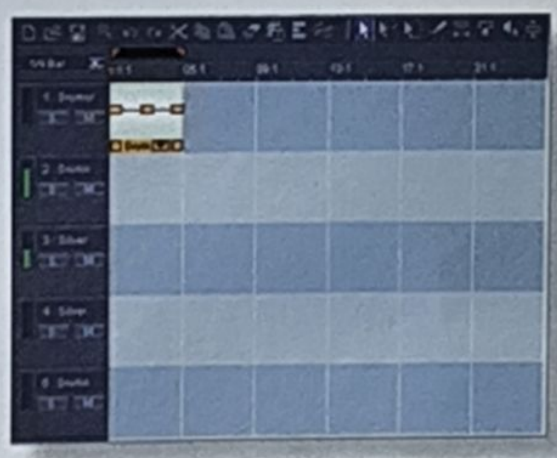
Izberite sintetizator in vokale



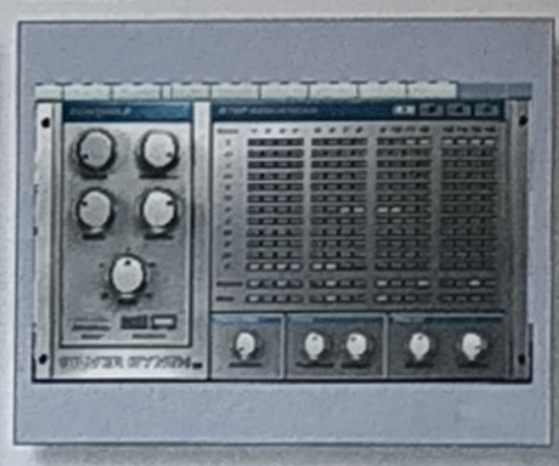
1 *Music Maker Silver* ponuja dva navidezna sintetizatorja – instrument Drum and Bass ter Silver Synth. Kliknite na ikono instrumenta, ki ga želite uporabiti, in jo povlecite v glavni del okna. S tem boste ustvarili nov del vaše skladbe.



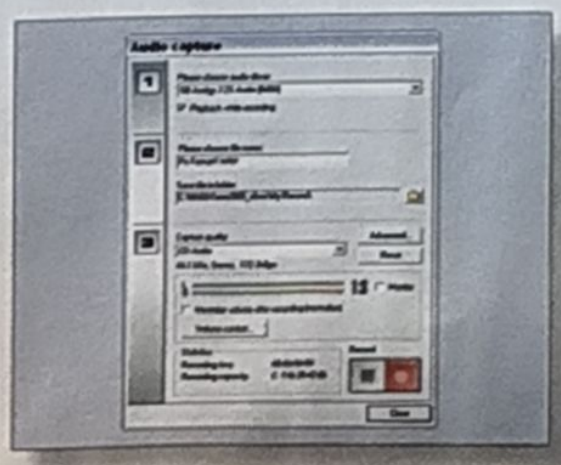
2 Ko ste povlekli instrument in ustvarili glas, se bo pojavilo okno za instrument. Če želite z instrumentom Drum and Bass ustvariti ritme in basovske linije, preprosto kliknite na **Steps** in nato **Notes**. Izbirate lahko tudi med številnimi prednastavljenimi možnostmi in zvoki.



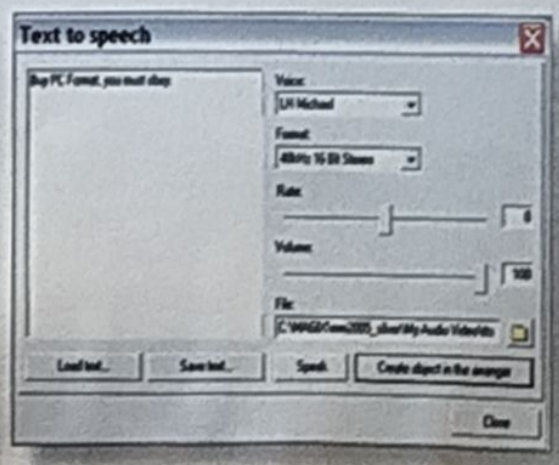
3 Zdaj imate vaš prvi instrumentalni glas, ki ga lahko kopirate in prilepite v neko drugo ali v isto stezo. Na tem zaslonu lahko zvoke tudi izločite in popolnoma utišate, kar je koristno, kadar želite prilagoditi posamezne zvočne učinke.



4 Drugi instrument je Silver Synth. Z njim ravnate na enak način kot z Drum and Bass, note pa dodajate s klikanjem z miško v Step Sequencerju. S **Controls** prilagajate zvok, učinke pa s pomočjo številčnic **Distortion** in **Delay**.



5 Poleg navideznih instrumentov lahko posnamete tudi lasten zvok. To storite s pomočjo menija **File→Record Audio**. Ko izberete vnos, poimenujete vašo datoteko in izberete kakovost posnetka, bo *Music Maker* ustvaril ločen posnetek v glavnem delu.



6 Pogojno uporabna, a zabavna možnost *Music Makerja* je funkcija Text to Speech. Bi radi v vašo glasbeno mojstrovino dodali glas enega izmed telebajskov? Preprosto vtipkajte besedilo, kliknite gumb **Create object** in digitalni vokalni del bo dodan skladbi.

sposobnostjo prilagajanja na zvok odzivnih vizualnih učinkov, naslovov in vključenih filmov spominjajo na razvpit program *ACID* podjetja Sonic Foundry – podobno kot bolj pisane različice zabrisanih vizualizacij v *Windows Media Playerju*.

Ime programa je nekoliko zavajajoče – s programom *Music Maker* lahko namreč ustvarite veliko več kot glasbo. Vključuje tudi priročno orodje za urejanje videa, s katerim lahko popravite vizualizacije za vaše skladbe. Tukaj pa so tudi številne zvočne funkcije, kot so navidezni instrumenti, učinki in tehnologija prostorskega zvoka. Različica *Deluxe* pa ponuja še več možnosti in učinkov.

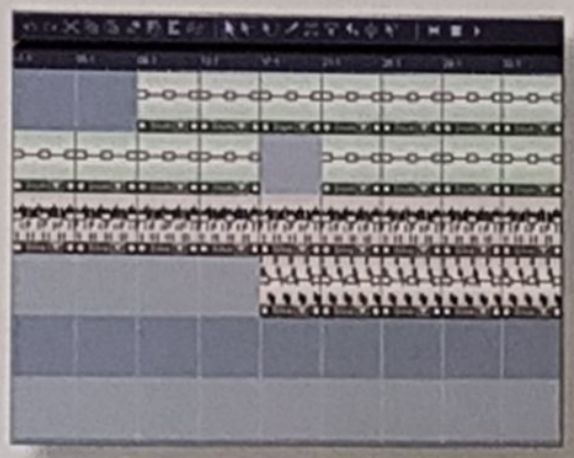
POSEZITE GLOBOKO V ŽEP

Za tiste, ki si želijo produkcije visoke kakovosti, je na voljo tudi celozaslonsko renderiranje – kar je izvrstno za domače video posnetke in snemanje amaterskih filmov. Pretirano ukvarjanje s to dejavnostjo pa lahko skrivnostno sovpada z vedno nižjo številko na bančnem računu in lastništvom čedalje večjega števila

Za nadaljevanje vodiča obrnite stran ...

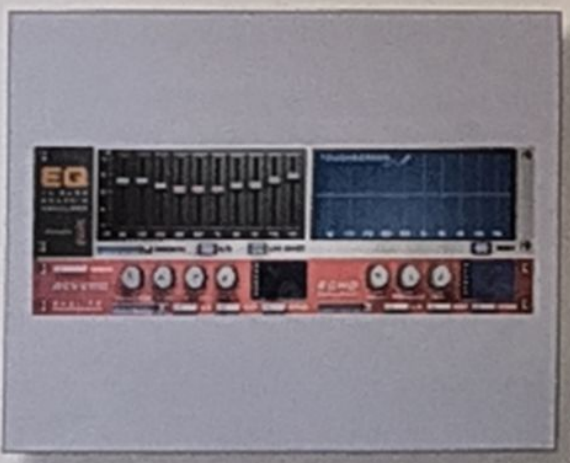
Mešaj, sinko, mešaj

Aranžirajte, mešajte in upravljajte z vašo glasbo...



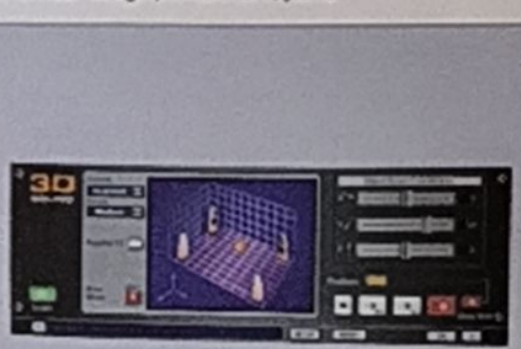
1 Zdaj bi v glavnem oknu morali imeti vsaj dve vrsti zvočnega zapisa – zapomnite si, da lahko večkrat dodate isti instrument, ki igra različne dele. Zdaj pa je napočil čas, da organizirate strukturo vaše skladbe; preprosto zvočno zankanje glasu ni primerno za ustvarjanje datotek MP3.

2 Mešalna miza ponuja predogled vseh vaših zvočnih posnetkov. Nadzirate lahko posamezne stopnje jakosti, določate, kateri zvočnik ga bo predvajal, vsakemu zvoku pa lahko dodate tudi učinke. Pri končnem prenosu vašega dela v datoteko MP3 pa bodite previdni s stopnjami jakosti.

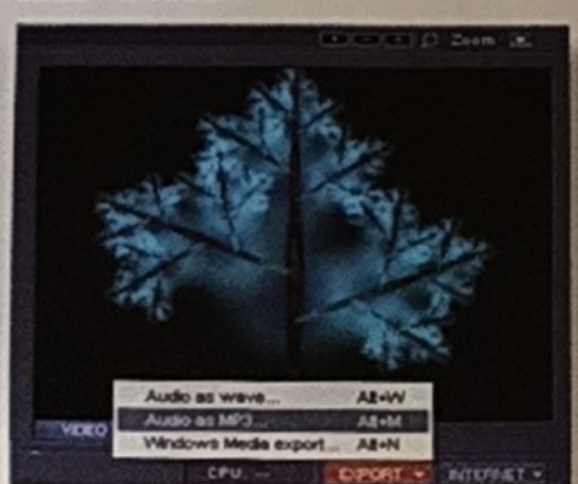


3 Večino učinkov lahko uporabljate v realnem času, med predvajanjem glasbe. Ti učinki so lahko dodani celotnemu posnetku ali le določenemu delu. Priporočamo vam eksperimentiranje in, če je le mogoče, zmenek s kako japonsko eksperimentalno umetnico. Strogo profesionalni, jasno.

4 Funkcija raztezanja časa omogoča spremembo tempa ob enaki višini tona in obratno. Na primer: bobne v vaši skladbi lahko upočasnite za polovico, pri tem pa ohranite višino tona. Uporabite lahko tudi vtičnike DirectX, zato na internetu poiščite brezplačne dobrote in nore zvoke.



5 Čeprav Music Maker proizvaja skladbe v načinu stereo, lahko za simulacijo velikosti sobe in položaja zvočnikov na določenem delu skladbe uporabite zvočni učinek 3D. Tako kot številne učinke, lahko tudi tega posnamete v realnem času in ga vsakič predvajate na enak način.



6 Posneli ste dodatne zvočne steze instrumentov, dodali avdio in digitalne glasove ter aranžirali, mešali in spremenili zvočne posnetke. Za konec lahko vaše delo shranite kot datoteko WAV, MP3 ali Windows Media Audio. Sedaj ste pripravljeni, da jo delite s svetom. Kar pogumno.

NA DISKU

Magix Music Maker 2005 Silver
Vrhunski in za uporabo enostaven program za urejanje zvočnih in vizualnih učinkov, s katerim lahko ustvarite datoteke MP3, WAV in Windows Media.
www.magix.com

Digilogue Blue-Line Plug-In-Pack
Shareware vtičniki DirectX, ki jih lahko uporabite tako v *Music Makerju* kot v *SoundForge*.
www.digilogue.de/english/blueline2.exe

CoolPlayer
Prisluhnite svojim zvočnim stvaritvam s tem odprtokodnim medijskim predvajalnikom, ki vključuje tudi brezplačne vtičnike in omogoča pretvorbo med formatoma MP3 in WAV.
http://coolplayer.sourceforge.net

škatel z video kamerami in drugo potrebno opremo. Za uvoz lastnih filmov boste morali kupiti različico *Deluxe*, potrebovali pa boste tudi kartico za zajem videa in programsko opremo. Najbolje, da se kar odpravimo v trafiko po hitre srečke, ki nam bodo omogočile nakup vse te opreme...

Toda to je potrebno le za napredne funkcije. *Music Maker Silver* je zelo zabaven, predvsem pa izredno preprost za uporabo. Še preden se boste sploh zavedeli, se boste zabavali, kot da se piše leto 1990, in vsakomur, ki je pripravljen prisluhniti vaši mešanici posnetkov MP3, razlagali, da ste jih naredili sami. Skoraj v celoti...

USTVARJANJE GLASBE

Na teh straneh vas bomo po korakih popeljali po ustvarjanju avtorsko nezaščitene glasbe, ustvarjanju skladb z uporabo vključenih navideznih instrumentov, snemanju zvoka in digitalnega govora, aranžiranju in mešanju vaših zvokov, uporabi realno-časovnih digitalnih učinkov in simulaciji zvočnikov, nato pa še po prenosu vaše retro melodije ali darkerske himne v datoteko WAV ali MP3.

Naslednji mesec vam bomo pokazali, kako lahko glasbi, ki ste jo ustvarili, dodate vizualne učinke in naslovne sekvence. *Music Maker* ponuja široko paleto vizualnih učinkov, v njegov glavni vmesnik pa je vključeno tudi izvrstno okno za predogled, ki med urejanjem in aranžiranjem vaše glasbe ponuja neposredno predvajanje videa. **PCF**

Nadgradnja

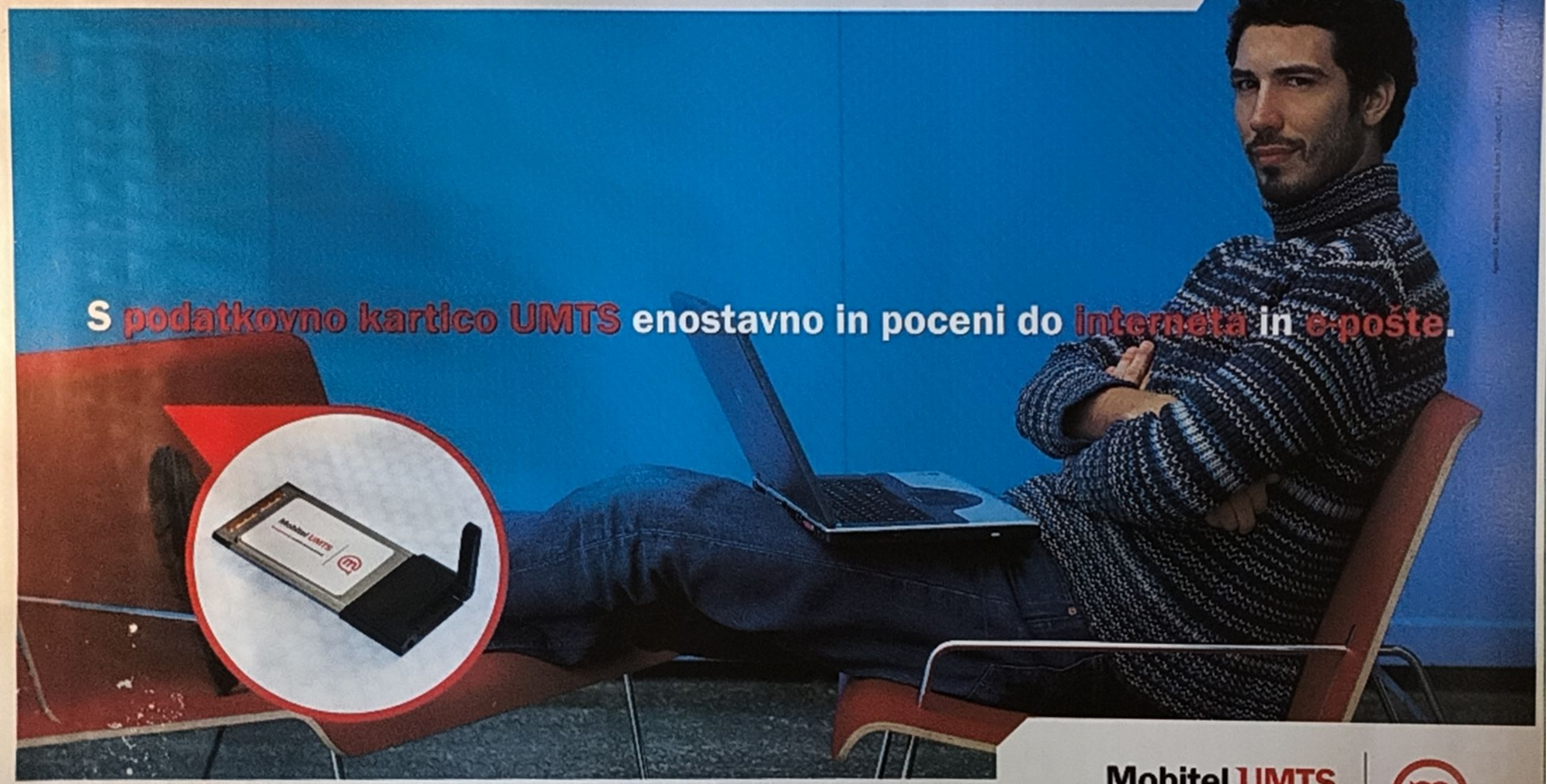
Uživate v ustvarjanju glasbe z *Music Maker 2005 Silver*? Zakaj ga ne bi nadgradili na različico Deluxe za 3.500 SIT manj, kot znaša prodajna cena? Za varen spletni nakup ob zapiranju programa *Music Maker Silver* pritisnite gumb Buy Now.

www.magix.com

NASLEDNJI MESEC

VAŠA ZVOČNA MOJSTROVINA JE KONČANA. VENDAR SHRANITE VAŠ ARANŽMA. V NASLEDNJI ŠTEVILKI VAM BOMO POKAZALI, KAKO MU LAHKO DODATE VIZUALNE PODOBE, UČINKE IN PODOBNO.

UMTS internet: hitrost do 384 kb/s.



Informacije na brezplačnih številkah:
naročniki Mobitel GSM/UMTS: 031/041/051 700 700,
Mobiuporabniki: 031/041/051 121, ostali: 080 70 70.
www.mobitel.si

Mobitel UMTS

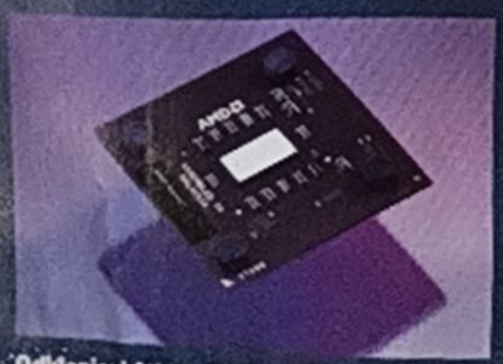
Nova generacija mobilnih telekomunikacij

Izvleči več iz navijanja še ne pomeni, da vam morajo zaradi tega zamrzniti prsti

Če vas piči navijalska muha, je ena stvar, če pa se boste pri tem na neki stopnji zalotili pri polivanju tekočega dušika preko procesorja, vam predlagamo, da razmislite o svoji motivaciji. Toda take reči so nekateri ljudje pripravljeni storiti, da bi dobili ultimativno hiter računalnik in premagali vse druge s tem, da so slabotni procesor 3GHz P4 navili na 6GHz. Uporaba katerekoli snovi, s katero si lahko zamrznete roko, je odkrito povedano nora, razen če niste slučajno asistent v raziskovalnem laboratoriju za kriogeniko in imate v spalnici spravljeno steklenico tekočega dušika.

OZEBLINE

Na razpolago so enostavnejše in bolj varne možnosti - najboljša med njimi je, da ste pri nakupih pozorni na procesorje, ki jih je mogoče naviti. Včasih zaradi proizvodnih razlogov Intel in AMD občasno ponudita serije nezaklenjenih procesorjev, ki kar prosijo, da bi jih navili. Klasični primer je bil stari procesor Celeron 300A slot 1, ki je na nek način odgovoren za prvotno množično priljubljenost navijanja. Tudi serijo procesorjev Athlon 64 FX so pred kratkim pustili odklenjeno, če si ga seveda lahko privoščite. Nekatere trgovine, ki prodajajo opremo za navijanje, še vedno ponujajo veliko cenejši Athlon XP 2500+ Mobile, ki je prav tako odklenjen. Občasno se v prodaji pojavijo tudi serije procesorjev P4, ki jih očitno sestavljajo veliko hitrejši sestavni deli, kot nakazuje njihova oznaka. To se sicer ne dogaja prav pogosto, kadar pa se, boste za to najprej izvedeli na raznih forumih, posvečenih strojni opremi.



Odklenjeni Athlon XP 2500 Mobile je še zmeraj na razpolago v določenih trgovinah.

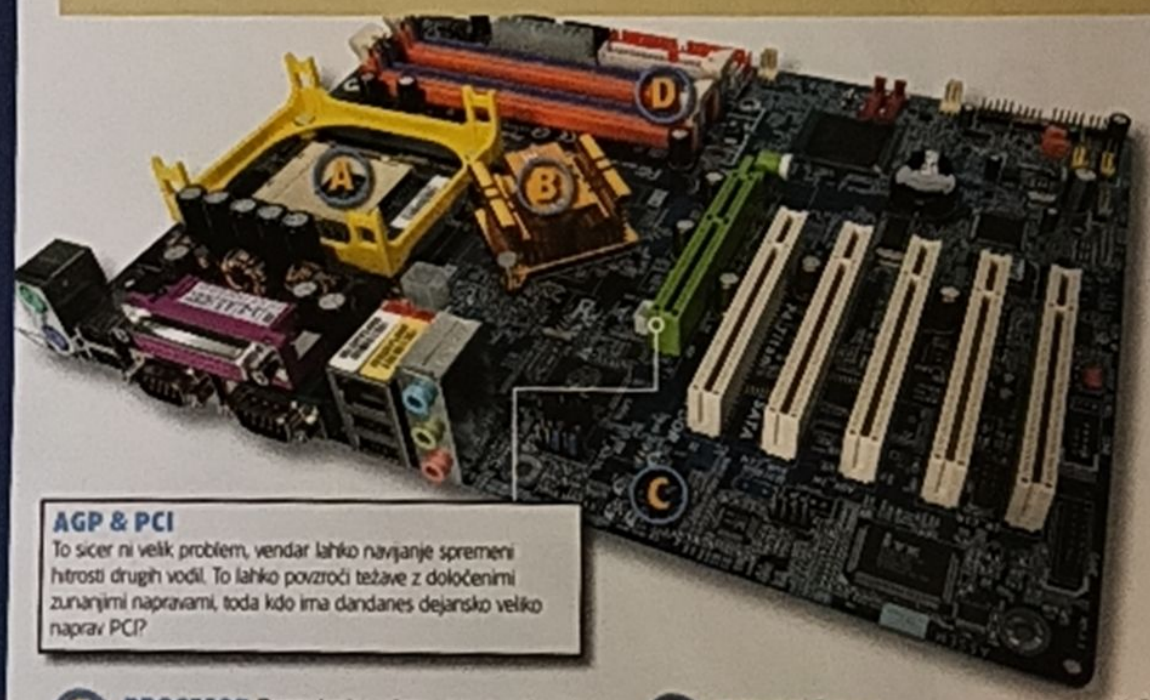
Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Navijte vaš PC

Del 123

Še en vodič po navijanju? Ja, res je, toda še preden obrnete stran, naj vam povemo, da je ta drugačen. Torej, do zdaj ste poskusili naviti vaše sistemsko vodilo, in, ja, stanje se je malenkost izboljšalo, vendar ste obupali, ker zadeva ni bila stabilna ali pa preprosto niste dosegli epskih rezultatov. V naslednji treh številkah si bomo ogledali, kako lahko z navijanjem pridobite še več, tako da procesorje, pomnilnik in grafične kartice potisnete v ekstreme. Navijanje se v zadnjih letih ni veliko spremenilo, zato bomo predvidevali, da poznate osnove tega početja in se zavedate, da lahko resnično poškodujete vašo strojno opremo, če pri navijanju niste dovolj previdni. Ker so danes vsi novi procesorji trdno zaklenjeni, je edini način, da iz njih izsilite dodatno moč, ta, da zvišate hitrost sistemskega vodila. S tem obremenite procesor, nabor čipov in pomnilnik, saj so prisiljeni delovati pri višjih hitrostih. Vse osnovne plošče ponujajo možnosti nadzora, ki jih potrebujemo – prilagoditve sistemskega vodila, napetosti procesorskega jedra in pomnilnika. PCF

OD BLIZU VODILA V OGNJU



AGP & PCI
To sicer ni velik problem, vendar lahko navijanje spremeni hitrosti drugih vodil. To lahko povzroči težave z določenimi zunanjimi napravami, toda kdo ima dandanes dejansko veliko naprav PCI?

A PROCESOR Poganjanje vašega procesorja pri hitrosti, ki je višja od tiste, za katero je bil zasnovan, povzroča dve težavi. Prva je ta, da presega zmogljivost na papirju; druga pa je ta, da postane zaradi te dodatne hitrosti procesor bolj energijsko požrešen, zaradi česar lahko višanje napetosti pomaga pri zviševanju hitrosti.

> "Verjetno ste nad navijanjem obupali, ker zadeva ni bila stabilna ali pa preprosto niste dosegli epskih rezultatov"

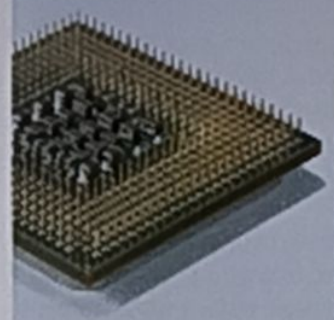
B NABOR ČIPOV Običajno je pasivni hladilnik povsem primeren za hlajenje severnega mostu. Potencialno je ta lahko vzrok za nestabilnost, zaradi česar lahko tudi kupite dodatne ventilatorje za nabor čipov vaše osnovne plošče. Najverjetneje pa je pomnilnik tisti, ki je vzrok za zaskrbljenost, prav tako pa morate zato imeti – ali pa zanjo zapraviti denar – osnovno ploščo, ki ponuja spodobne možnosti navijanja.

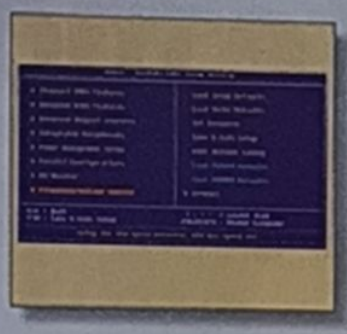
C PONASTAVITEV BIOS-A Še preden sploh pomislite na navijanje, poiščite mostiček za ponastavitev BIOS-a in se ga naučite uporabljati (pomagajte si s priročnikom), saj boste na neki točki zadeve zagotovo morali ponastaviti na tovarniške nastavitve. Tako kot zmeraj pri tem ne pozabite izklopiti napajanja, da se izognete morebitnim zapletom.

D POMNILNIK Razen če vaša osnovna plošča omogoča izbiro fiksne hitrosti pomnilniškega vodila, boste z navijanjem procesorja dosegli tudi višje hitrosti pomnilnika. Zato bo v tem primeru očitno pomagalo navijanje pomnilnika, saj se bomo drugače morali pozabavati z dostopnimi časi, da zmanjšamo obremenjenost.

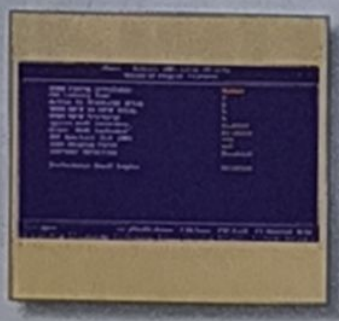
Frekvenčne možnosti

Izberite svojo metodo navijanja





1 Najbolj običajen način navijanja vključuje spremembo nastavitev BIOS-a; uporaba tega načina je dolgotrajna, zagotavlja pa, da o zadevi premislite in si zanjo vzamete čas. To je pri navijanju bistvenega pomena, saj bi morali spremembe hitrosti uvajati v majhnih korakih.



2 Uporaba možnosti pomnilnika je prav tako pomembna kot uporaba možnosti vašega procesorja. Če ne morete nadzirati početja vašega pomnilnika, je možno, da sistemsko vodilo dosega previsoke hitrosti in če jih ne morete nastaviti na prejšnje vrednosti, lahko pride do napak ali hujših okvar.

3 Programska orodja za navijanje vam lahko nekoliko olajšajo življenje, zaradi njih pa se lahko tudi polenite in procesu ne posvečate več dovolj pozornosti. Prepuščeni ste tudi na milost in nemilost proizvajalcu vaše osnovne plošče – kar je čista igra na srečo, saj so nekateri odlični, drugi pa ne nudijo veliko pomoči.

NA DISKU

CPU-Z
S tem majhnim, a nepogrešljivim orodjem natančno nadzirate, kaj počne vaš sistem s sistemskim vodilom, napetostmi in drugo navlako.
www.cpuid.com/cpuz.php

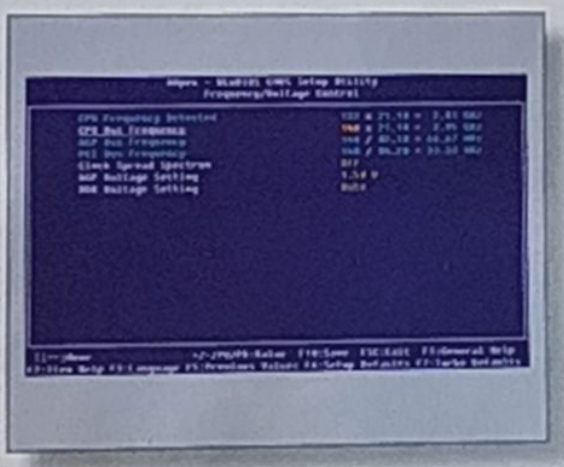
Prime95
Če menite, da imate stabilno navit sistem, boste o tem razmislili še enkrat, ko boste zagnali test obremenitve v *Prime95*.
www.mersenne.org/freesoft.htm

Učna ura navijanja

Pozor – to počnete na lastno odgovornost

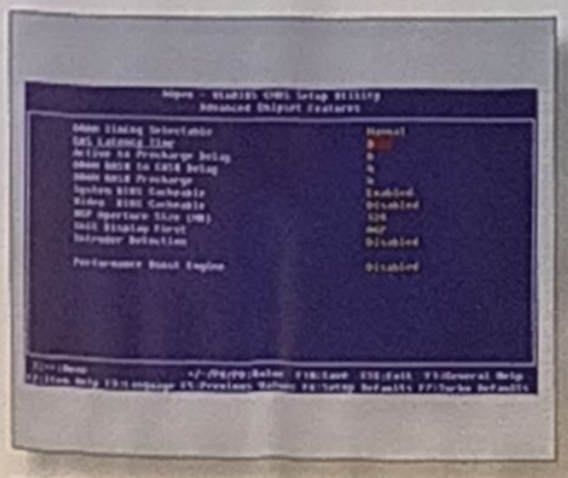
NASLEDNJI MESEC
PREDSTAVILI SMO VAM TEHNIKE NAVIJANJA, S KATERIMI LAHKO DEJANSKO DOBITE DOBRE REZULTATE – NASLEDNJIČ PA SI BOMO OGLEDALI, KAKO LAHKO REZULTATE IZBOLJŠATE S PRILAGODITVAMI HLAJENJA.

1 Prepričajte se, da ste dobro pritrdili hladilnik in ventilator. Hladilnik bi morali premazati s tanko plastjo termalne paste. To najbolje dosežete tako, da nanesete kapljico paste na procesor, nanj postavite hladilnik, nato pa ga odstranite in obrišete odvečno pasto ter ga nežno namestite.

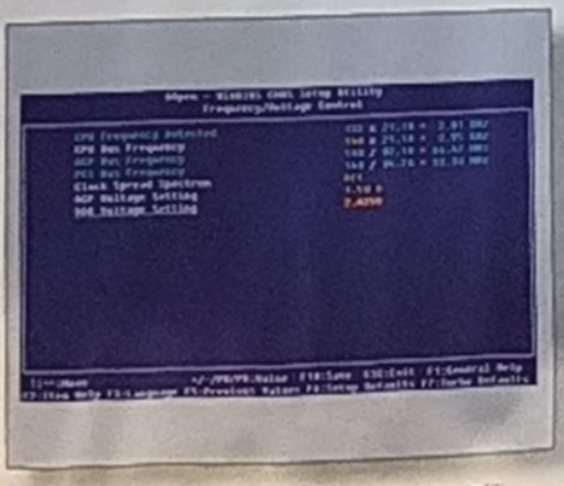


2 Tako v BIOS-u kot v aplikaciji za navijanje lahko varno zvišate frekvenco sistemskega vodila za pet odstotkov nad začetnimi nastavitvami. Standardna praksa proizvajalcev je namreč, da v te dele vgradijo od pet- do deset-odstotne možnosti odstopanja.

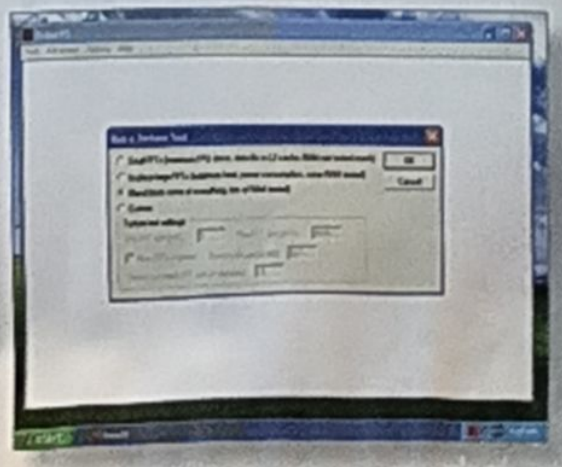
3 Ko ste to uspešno izvedli, je vaš cilj, da pravilno višate frekvenco, dokler sistem ne prične kazati znakov nestabilnosti. Do tega mora priti, ko se Windows XP naloži, ne med procesom POST; v tem primeru pa morate frekvenco takoj znižati.



4 Ko naletite na prvo težavo, ki vam preprečuje nadaljnje navijanje, lahko poskusite prilagoditi nastavitve pomnilnika. Priporočamo, da zmanjšate dostopne čase na počasnejše vrednosti – na primer z 2,5-3-3-8 na 3-4-4-10.



5 Če ste kot možen vzrok nestabilnosti izločili pomnilnik ali hlajenje, potem je naslednji korak višanje napetosti procesorskega jedra za pet odstotkov. Višje vrednosti tukaj nimajo veliko smisla, saj boste z njimi pridobili zelo malo dodatne hitrosti.



6 Če ste mnenja, da so vaše nastavitve navijanja optimalne, potem je čas, da vaše ideje preizkusite z resničnim testom. Predlagamo, da uporabite *Prime95* – saj na ta način resnično obremenite vaš pomnilnik in procesor ter tako dobite realističen prikaz o tem, ali bo vaš sistem dejansko stabilen.

Prinašamo vam zadnje novice iz sveta modifikacij

Ekipe modifikatorjev so na vedno višjem nivoju. Želite dokaz? 15 minut dolg film, ki predstavlja s serijo Transformers navdahnjen mod za UT2004, ki mu pravijo CORPRoject (www.corproject.com). Sicer je šele ta filmček pritegnil našo pozornost na omenjeni projekt, vendar se vidi, da ga razvijajo s stopnjo profesionalnosti in predanosti, ki je značilna za nov val modov. Razvoj projekta bomo budno spremljali, končan pa naj bi bil enkrat poleti.

POZIRANJE

Seveda pa si ne smemo dovoliti spregledati scene Half-Life 2. Za spremembo pa tokrat ne bomo hvalili ambicioznosti popolnih predelav, ki so v razvoju, ampak se bomo poigrali z nečim bolj preprostim. Garry's Mod (www.garry.tv/garrysmod) je fiziki posvečena igračka, ki omogoča, da v različne poze postavljate Valvove modele in še marsikaj podobno odbitega. Obstaja skupnost konkretne velikosti, ki se navdušuje nad to modifikacijo.

Izid, ki nas je ta mesec najbolj navdušil, pa boste igrali v Doom 3. Last Man Standing spominja na kakšno minigro znotraj Max Payne 2 – gre za preizkus, kako dolgo lahko ostanete na nogah, ko pekel proti vam bljuva vse, kar zmore. Dodaten trik je, da modifikacija podpira kooperativen večigralski način. Če upoštevate dejstvo, da je večigralstvo v Doom 3 klecnilo kot satanist pri nedeljski maši, gre vsekakor za lep obet. Zgrabite različico alfa za enega igralca na http://lms.d3files.com.

Garry's Mod – kdaj ste svojo bolno stran domišljije nazadnje izpustili iz kletke?

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Izdelajte mod za Half-Life 2

Del 123

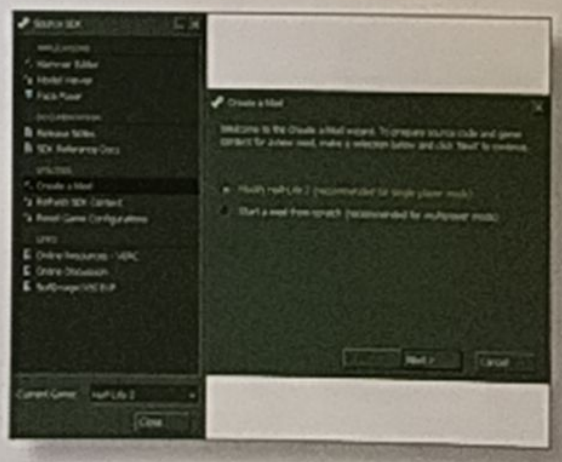
V zadnjih dveh *PCFormatih* smo govorili o izdelavi lastnih zemljevidov za obstoječo modifikacijo *Counter-Strike: Source* in izdelali nove teksture (zdaj imenovane material) za *Half-Life 2*. Dotaknili smo se tudi dodajanja novih zvokov. Vsako izmed omenjenih tehnik lahko na opisan način prenesete v nov ali že obstoječi mod. In zdaj, ko znamo izdelati večino potrebnih sestavin, lahko vse skupaj združimo in izdelamo lasten mod.

Stekli bomo torej skozi Steamovo pomagalo "Create a Mod" in pogledali, kako in zakaj počne to, kar počne. Če si še niste namestili *Half-Life 2 SDK*, potem lahko to storite skozi storitev Steam. Zadeva je težka okoli 150Mb, morate pa si lastiti *Half-Life 2*, da bi ga lahko sneli.

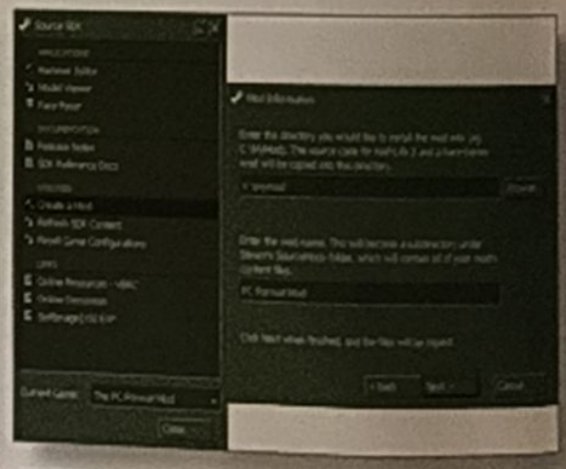
Pomnite, tako kot sestavljanje modelčka letala, tudi sestavljanje moda ni preprosta reč. Zahteva potrpežljivost in čas, če si ne želite zlepiti prstov s super-lepilom in se popacati z barvo. **PCF**

Gradnja moda s Steamom

Lotite se zadeve s pravega konca

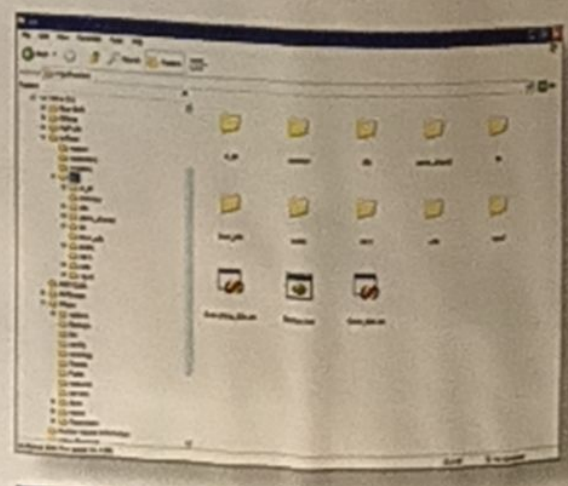


1 Poslužite se menija SDK in zaženite čarovnika **"Create a Mod"**, ki ga boste našli v razdelku **"Utilities"**. Čarovnik vam da na razpolago dve možnosti – mod za enega igralca ali za več igralcev. Mi se bomo obrnili v smer večigralstva.



2 Drugo okence vas povpraša za mapo, kamor boste shranjevali vse sestavne dele vašega projekta, kot so zemljevidi, teksture in koda. Pravzaprav lokacija ni posebej pomembna, glavno je, da si zapomnite, kaj ste vnesli.

> "Sestavljanje moda ni preprosta reč, zahteva potrpežljivost in čas..."



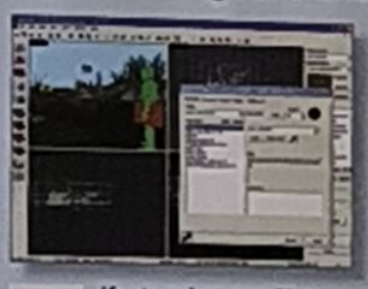
6 Vzemite si nekaj časa in raziščite strukturo map, ki jo je ustvaril Steam. Pospravljajte vse svoje izvorne datoteke v mapo, ki ste jo izbrali v koraku 2. Našli boste posebne mape za zemljevide, materiale, modele in izvorno kodo.

Izdelajte preprost Half-Life 2 mod

Danes je na meniju...

Preprost način spreminjanja začetnega zaslona

1 Zemljevidi za ozadje so ustvarjeni za uporabo v enoigralskih igrah Source – pojavijo se za meniji, ko se igra zažene. Gre za povsem standardne zemljevide, vam pa priporočamo, da jih naredite dovolj majhne, da se bodo čim bolj hitro zagnali.



2 Ko ste enkrat zgradili zemljevid, ki bi ga radi uporabili, postavite kamero s pomočjo entitete **"point_viewcontrol"**, ki bo usmerjena proti entiteti **"info_target"**. Da bi stvar sprožili, uporabite še entiteto **"logic_auto"**.

3 Zemljevid z ozadjem lahko preizkusite iz konzole z ukazom **"map_background imezemljevida"**. Da bi se zemljevid naložil samodejno, morate njegovo ime dodati v datoteko **"Chapters Background.txt"** v mapi **"scripts"**.

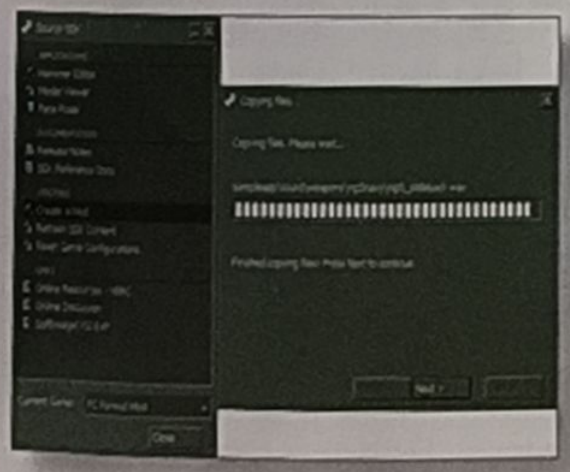
NA DISKU

Softimage XSI Mod Tool
S strani Valva podprt program za 3D modeliranje je bil nadgrajen na različico 4.2 in je zdaj dostopen brezplačno, čeprav pri tem veljajo neke manjše omejitve.
www.softimage.com

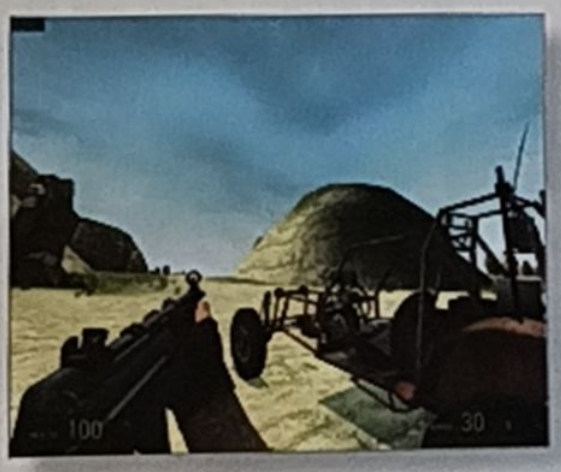
Paint Shop Pro
Še vedno vrhunski program za obdelavo slik, ki se fantastično obnese pri obdelavi tekstur. Nikjer ne boste našli boljše alternative, ki vas ne bi finančno obrala do kosti.
www.jasc.com

Mod Tool Add-On
Potreben vtičnik za *Softimage XSI*, če ustvarjate mode s pogonom Source. Omogoča uvažanje in spreminjanje zemljevidov, izvažanje modelov in še kaj.
www.softimage.com

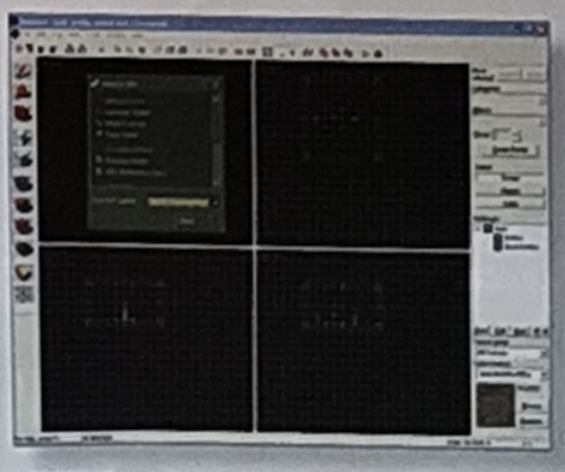
Terrain Generator
Urejevalnik pokrajin, ki ga dobite ob *Hammerju*, zna biti na trenutke neroden, še posebej če se z njim lotevate večjih pokrajin. Z njim boste z lahkoto obdelovali gore in doline.
http://countermap.counter-strike.net/Nemesis



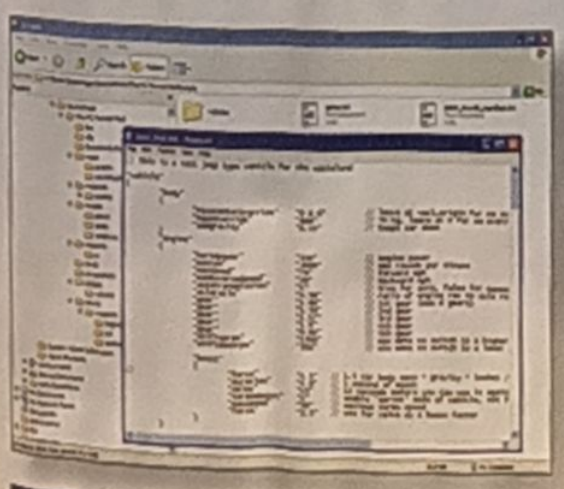
3 Preden čarovnik zaključi z delom, vas bo vprašal še za ime moda. Izberite nekaj, kar se vam zdi primerno in dovolj udarno. Nekaj trenutkov bo trajalo, da se bodo datoteke moda prenesle v mape.



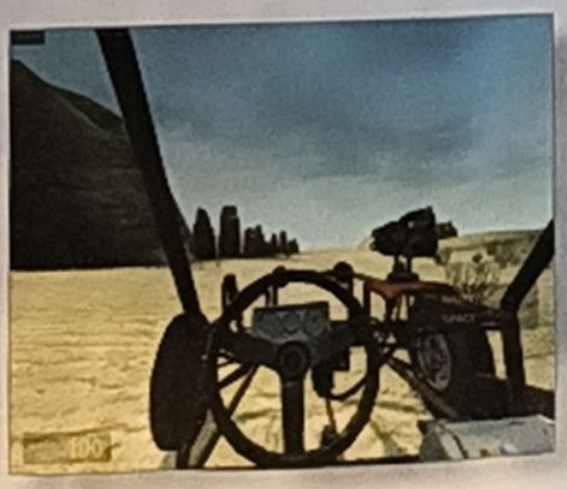
4 Novo ustvarjeni mod lahko začnete igrati takoj preko Steamovega okna **Play Games**. Če svojega moda ne najdete v razdelku **"Third party games"**, znova zaženite *Steam* in če bo vse po sreči, bi se zdaj moral pojaviti tam.



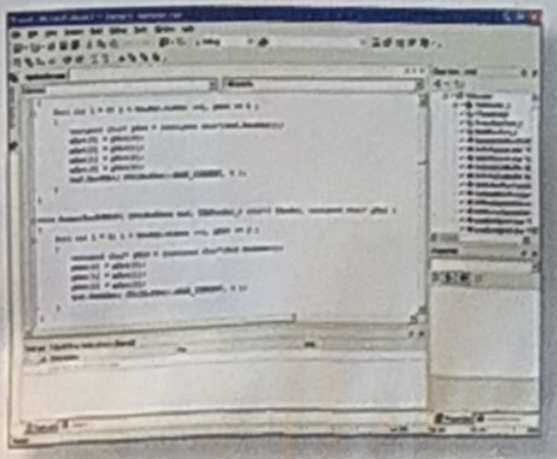
5 Steam bo samodejno ustvaril novo konfiguracijo, tako da bodo vse z njim povezane aplikacije, kamor sodi *Hammer*, upoštevale nov mod in njegove mape. Prej morate pod **"Current game"** seveda nastaviti svoj mod.



7 Preveden mod boste našli v mapi **"Steamapps/Source mods"**. Tukaj lahko dodajate ali spreminjate zvoke in kup drugih stvari. Zdaj v urejevalniku teksta odprite **"scripts/vehicles/jeep_test.txt"**.



8 Tukaj se lahko poigrate z lastnostmi jeepa. Poskusite spremeniti najvišjo hitrost z vrednosti 35 na 70. Poženite zemljevid **"sdk_vehicles"** in se zabavajte ob (pre)hitri vožnji.



9 Če imate smisel za pustolovščine in ste poleg tega še sposoben programer, lahko raziščete in spremenite izvorno kodo *HL2*. Boste pa potrebovali dobro znanje jezika C++ in veliko mero potrpežljivosti.

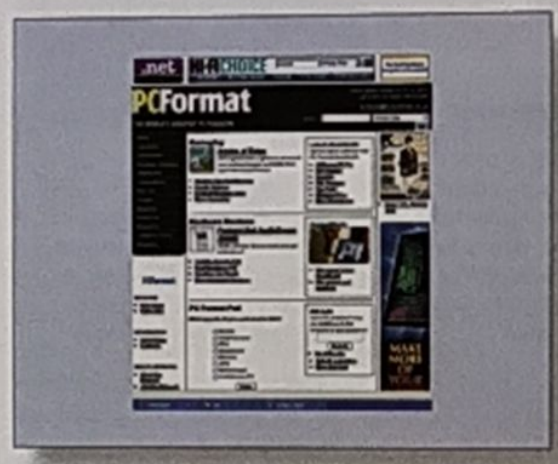
PDF-XChange Lite 3.0

PCF vam pokaže, kako ustvariti datoteke PDF, ne da bi morali oropati banko

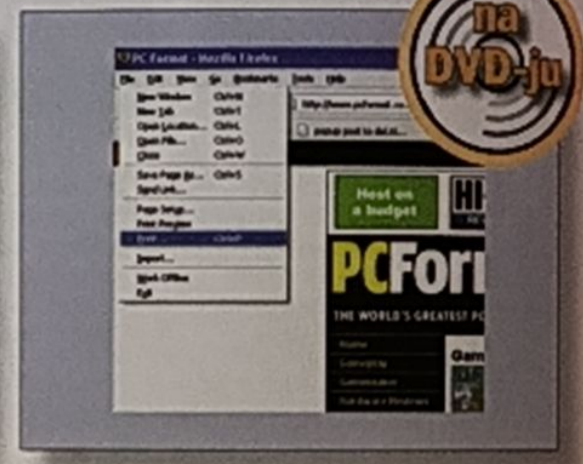
Z dokumenti je ponavadi več težav, kot si zaslužijo. Tisto datoteko .doc, ki na vašem računalniku izgleda popolno, lahko uničite že s tem, da jo odprete na drugem računalniku – manjkajoče pisave, porušene postavitve strani in preprosto pomanjkanje združljivosti celo v isti aplikaciji (Microsoft, gledamo te...). Datoteke PDF se takim težavam v celoti izognejo, saj izgledajo enako na PC-ju, Macu, v Linuxu ali kateremkoli drugem operacijskem sistemu, ki ga uporabljate – da niti ne omenjamo garancije, da bo tisto, kar vidite na zaslonu, enako tistemu, kar boste natisnili na papir. Vse, kar potrebujete za ogled datotek PDF, je *Adobe Acrobat Reader*, ki ga najdete na tokratnem DVD-ju.

Edina težava je v tem, da celotna različica *Adobe Acroboto*, vodilnega programa za ustvarjanje datotek PDF, stane ogromno denarja – kar ni ravno praktično, če želite z njim shranjevati datoteke le za domačo uporabo. *PDF-XChange Lite* ponuja veliko bolj dostopno alternativo, omogoča pa shranjevanje skoraj vsakega dokumenta na trdi disk v obliki datoteke PDF.

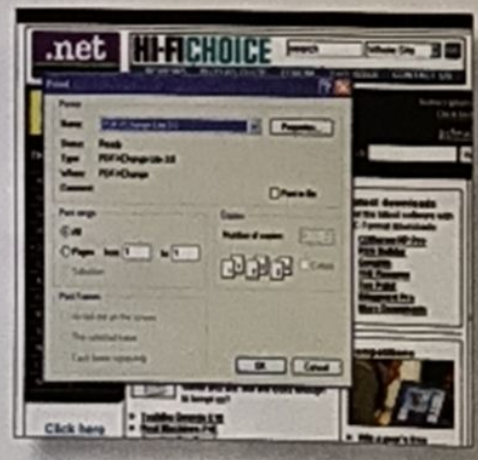
Da boste programsko opremo lahko pričeli uporabljati, jo boste morali registrirati na spletu. Odpravite se na **www.docu-track.com/promo/register** in vnesite promocijsko kodo **PCplus$126004LiteMax**. Prepričajte se, da ste vnesli veljaven e-poštni naslov, saj serijske številke ne boste zagledali na zaslonu, temveč vam jo bodo poslali po elektronski pošti. Ko vnesete serijsko številko, ponovno zaženite računalnik, da zaključite postopek namestitve gonilnika, nato pa zaženite *PDF-XChange Lite* in katerokoli aplikacijo, iz katere želite ustvariti datoteko PDF... to pa je tudi vse. **PCF**



1 Namestite *PDF-Xchange Lite*, nato pa poiščite aplikacijo, iz katere želite izvoziti datoteko. Aplikacije *Microsoft Office*, kot je *Word*, so najpogostejša izbira, prav tako pa lahko ustvarite datoteke PDF iz vaših priljubljenih spletnih strani, razpredelnic z najboljšimi rezultati ali česarkoli drugega, kar lahko natisnete.

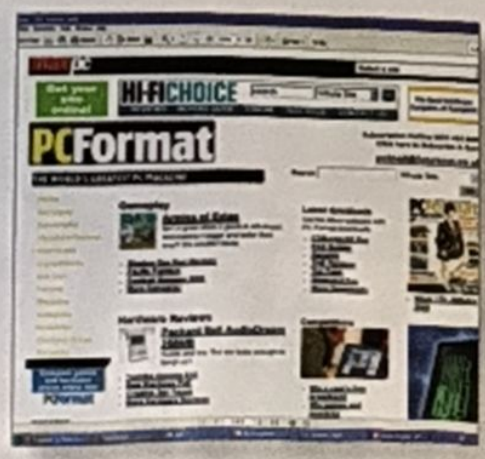


2 Zaženite aplikacijo in kliknite na gumb **Print**. Ne uporabljajte bližnjic v orodnih vrsticah vaše aplikacije, če nimate nameščenega tiskalnika, saj bo ta v nasprotnem primeru uporabila privzete nastavitve, namesto da bi vam ponudila izbiro, da v *PDF-XChange* uporabite možnost tiskalnika.

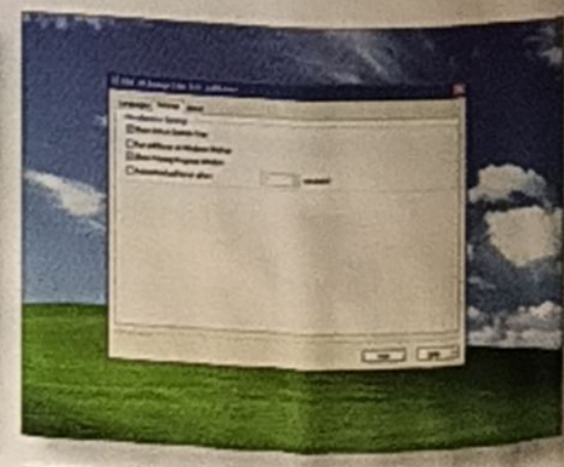


3 Iz pogovornega okna za tiskanje izberite na novo dodan gonilnik za tiskanje *PDF-XChange*. Ni nujno, da izberete **Print To File** – to je nakazano v vaši izbiri. Ko se postopek prične, je edina stvar, ki jo še morate povedati programu, kako želite poimenovati končni dokument PDF.

4 Na razpolago so tudi dodatne lastnosti, od velikosti papirja do metapodatkov dokumenta. Tako lahko dodajate imena avtorjev, informacije o kategorijah, ključne besede in druge pomembne informacije – vse to pa lahko tudi izpustite, če veste, da teh podatkov ne boste nikoli potrebovali, kar bo najverjetneje večino časa.



5 Kliknite na gumb **Print**, da ustvarite datoteko PDF. Odprete jo lahko s katerokoli različico *Adobe Acrobat Readerja* (ali drugega programa za odpiranje datotek PDF). Vse pisave in druge pomembne informacije so vanjo vključene neposredno, kar zagotavlja, da izgleda natanko tako, kot je bila oblikovana na katerem koli PC-ju.



6 Do nekaterih drugih uporabnih nastavitev lahko dostopate preko vnosa *PDF-XChange* v opravilni vrstici. Spremenite lahko vašo izbiro jezika in se odločite, kako dolgo naj *PDF-XChange* ostane naložen pred izklopom – v resnici pa tukaj ne boste našli ničesar zares bistvenega.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

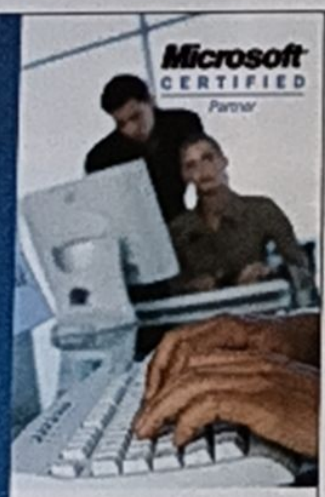
Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji



Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Ankaranska 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Veliki primerjalni test: pametni telefoni

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

april 2005/številka 71
850 SIT

9 771580 326002

CeBIT 2005
najbolj vroče novosti

BlackBerry
osvaja Slovenijo

Kaj bo z VEGO?

testi
Nokia 7710
Qtek S100

intervjuja: Matic Osovnik, Boris Nemšić

Nove Microsoftove težave z zakonom in novi spyware program. *PCF* se postavi v vlogo detektiva

Romunski izdelovalec protivirusne opreme se je znašel sredi bitke, saj je Microsoft nedavno izdal različica beta novega programa za zaščito in odstranjevanje spywara, ki je identificiral njihov program Online Scan kot spyware, podjetje pa vztrajno zatrjuje, da gre za napako. Izdelovalec programa, BitDefender, pravi, da gre pri enačenju njihove aplikacije s spywarom za klevetanje, saj zmanjšuje vrednost in ugled podjetja zaradi negativnega prizvoka besede spyware. Kot kaže, BitDefender verjetno ne bo vložil tožbe, vendar pa želi svoje stališče pojasniti javno in hkrati podati kritiko Microsoftovega odgovora na take pritožbe - pri BitDefenderju pravijo, da odgovora niso prejeli po več kot desetih dnevih

ULTIMATIVNI SPYWARE

Druga, veliko bolj neprijetna novica, na katero smo naleteli, pa se glasi, da sta protivirusno podjetje 3ami in BridgeHead Software, podjetje, specializirano za shranjevanje podatkov, razvila nov program za korporativne stranke, ki bo tem omogočal shranjevanje vsakega pritiska na tipko tipkovnice in spletne strani, ki jo je obiskal njihov uslužbenec. Hmm... a se je vam tudi prižgal alarm v glavi? Težava je v tem, da je bila ta aplikacija zasnovana v skladu z novim Freedom of Information Act, ki od podjetij zahteva, da vse informacije shranjujejo določeno število let. Program je bil razvit v skladu s pravno zavezujočimi standardi, lahko pa izsledi zgodovino posameznih dokumentov in datotek, komu so bile poslane, kdaj in kje so bile odprte ali spremenjene in kdo je pustil tisto majhno opombo, ki namiguje na nečedne seksualne navade šefa... Komu je všeč Veliki brat?

Z najnovejšim spywarom bodo uslužbenci zmeraj pod mikroskopom.

Povejte svoje www.pcformats.net/forum

Delavnica

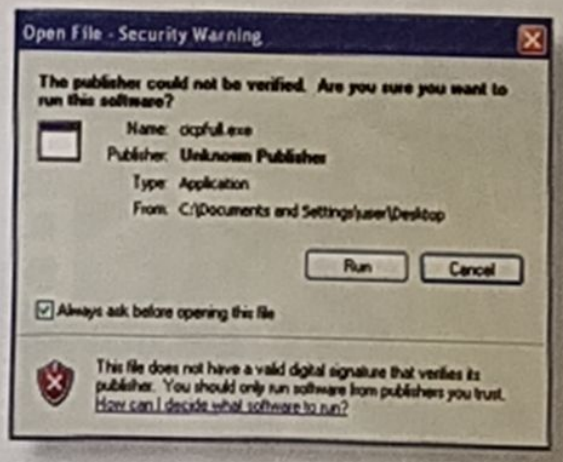
Varno deskanje z Internet Cleanup

Glede na to, da splet za koncept skupnosti predstavlja veliko revolucijo, je eno izmed žalostnih znamenj časa, ko ste prisiljeni kupiti protivirusno programsko opremo, aplikacije proti spywaru, z gesli zaščitene mehanizme za zaklepanje in enkripcijske aplikacije, da se lahko, medtem ko ste povezani z internetom, skrijete pred svetom.

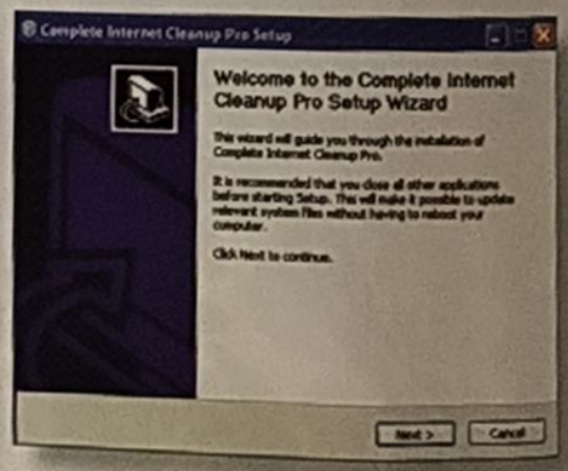
Prepričati se morate, da za sabo niste pustili nobenih dokazov, ko zapustite varno zavetišče vašega požarnega zidu (vse skupaj zveni bolj podobno reševanju uganke umora). Na srečo nam je uspelo na naš tokratni disk uvrstiti celotno različico nagrajenega orodja *Complete Internet Cleanup Pro* podjetja PCMesh. S tem programom lahko učinkovito uničite vse vaše spletne sledi in tako podjetjem preprečite uporabo vaših navad brskanja po internetu v marketinške namene, z njim lahko prav tako pridobite prostor na trdem disku, tako da izbrišete nepotrebne začasne datoteke, drugim ljudem, ki uporabljajo vaš PC, pa preprečite, da bi izvedeli, katere spletne strani ste obiskali. **PCF**

Prikrito brskanje po internetu

Complete Internet Cleanup Pro od A do Ž



1 Najprej morate *Complete Internet Cleanup Pro* namestiti - našli ga boste seveda na priloženem disku. Pri namestitvi se lahko zgodi, da Windows aplikacije ne bo prepoznal - ignorirajte ga in kliknite **OK**.

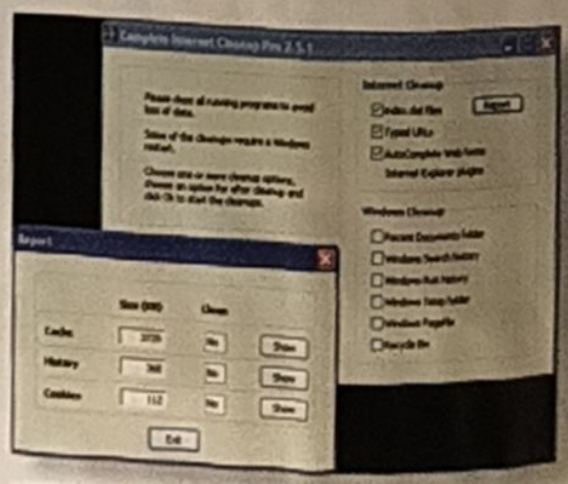


2 Od tod vas bo skozi proces namestitve vodil čarovnik, ki bo od vas najprej zahteval, da zaprete vse druge aplikacije. Preden se bo program namestil na trdi disk vašega računalnika, se boste morali strinjati tudi s pogoji in določili aplikacije.

Nadgradnja

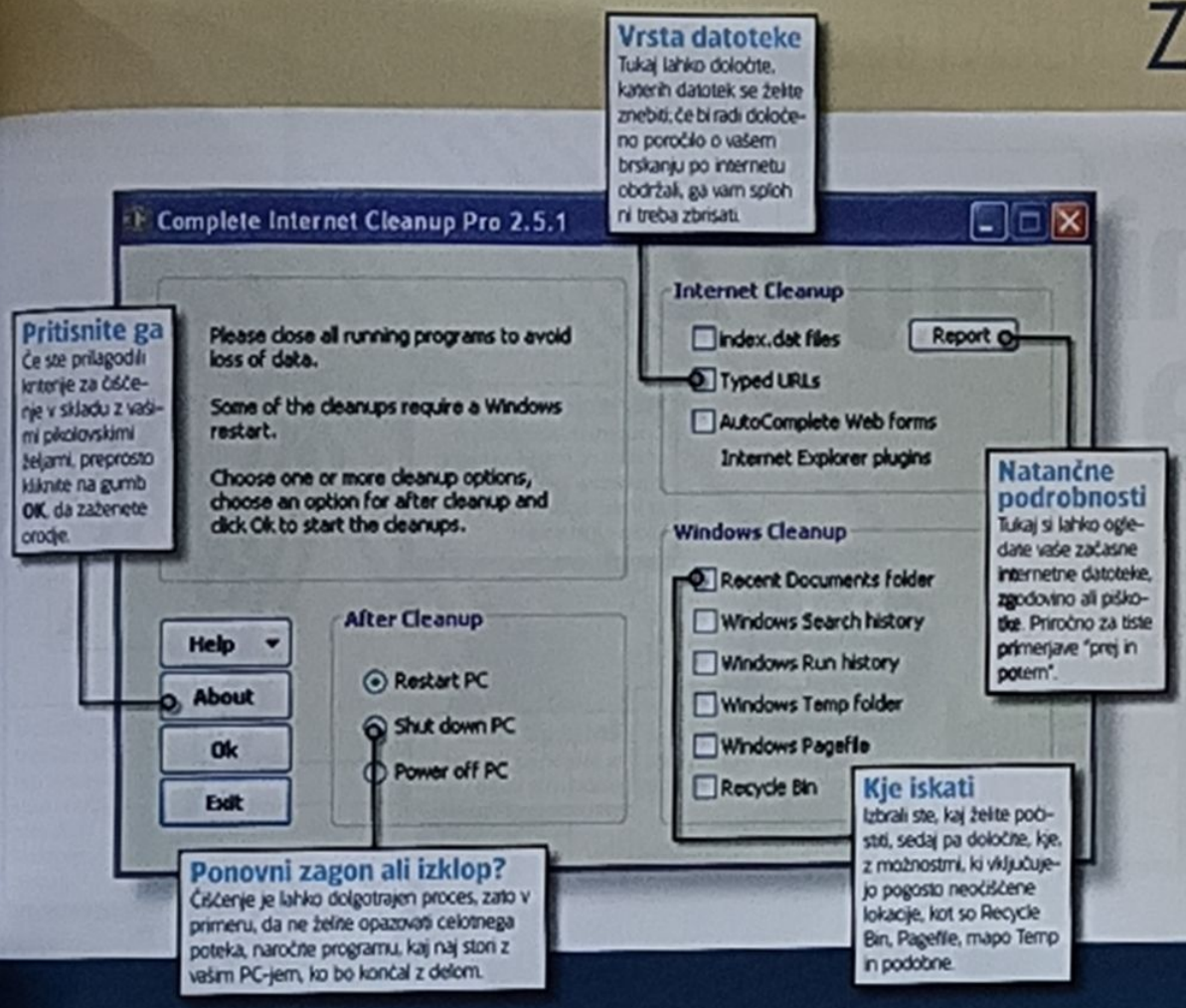
Vas je *Complete Internet Cleanup Pro* navdušil? Kaj porečete na 35% popust za PCMesh All Products Pack?

Obiščite http://secure.emetrix.com/order/dc.asp?PID=12095612 in vnesite kodo 2fpm2005jan.



6 Preden pričnete uporabljati *Complete Internet Cleanup Pro*, da počistite zgodovino, si lahko ogledate, kaj je pravzaprav shranjeno na vašem računalniku. Kliknite gumb **Report**, da prikličete še eno okno, polno čarovnij.

Zbrišite vaše sledi



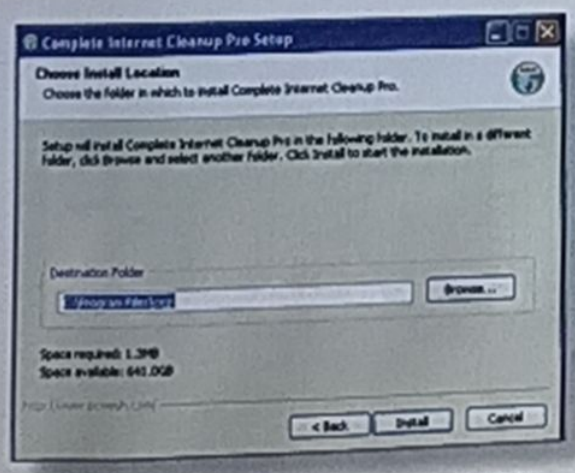
NA DISKU

Ad-Aware
Nepogrešljiva aplikacija, ki temeljito pregleda vaš PC za vsemi vrstami vohunskih programov. Najbolje jo je uporabiti pred namestitvijo *CICP*, da odstrani morebitne skrite progame.
www.download.com/Ad-Aware-SE-Personal-Edition/3000-8022_4-10045910.html?

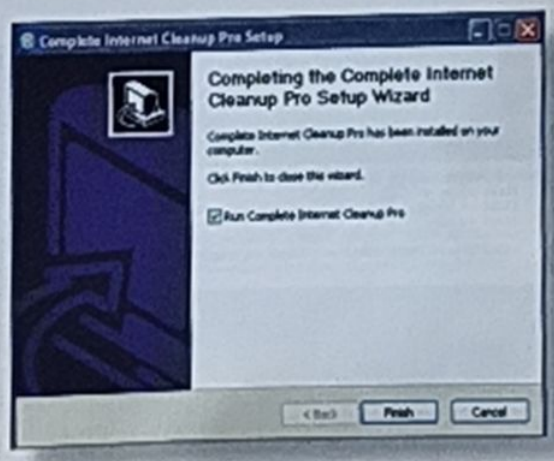
Spybot – Search & Destroy
Najbolje ga je uporabiti, preden namestite *CICP*, saj odstranikakršenkoli spyware, ki se morda igračka z osebnimi podatki na vašem PC-ju.
www.safer-networking.org/en/spybotsd/index.html

Mozilla Firefox
Eden izmed najboljših načinov, da prenehate biti žrtve raznih hekerjev je uporaba manj priljubljenega, a bolj varnega brskalnika. Naš najljubši je *Firefox*.
www.mozilla.org

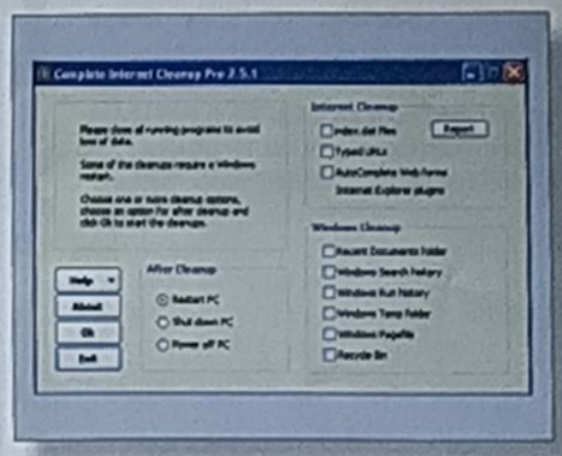
ZoneAlarm
Verjetno najboljši brezplačni požarni zid na razpolago. Uporabite ga za preprečevanje raznih napadov na vaš računalnik.
www.zonelabs.com



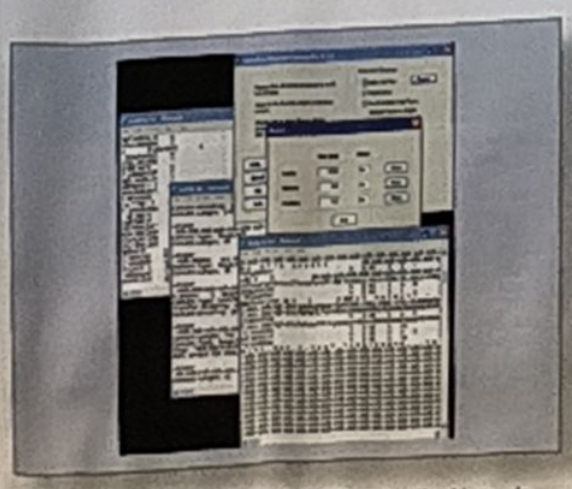
3 Tako kot pri večini aplikacij, boste morali določiti ciljno mapo za namestitev. Če želite prebrskati mape na vašem računalniku ročno, kliknite gumb **Browse** ali pa neposredno vtipkajte ciljno mapo. Orodje potrebuje za namestitev malo prostora – samo 1,3Mb.



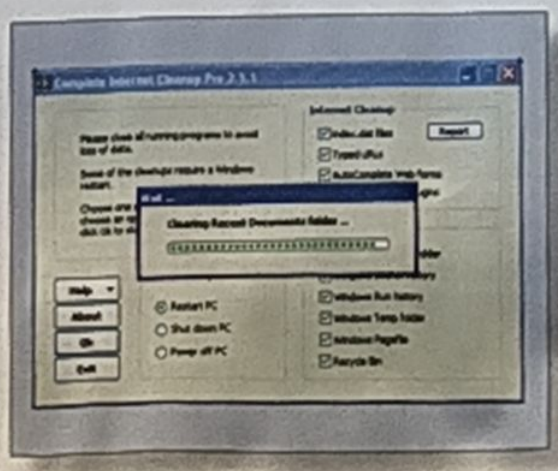
4 Ko bo čarovnik zaključil s svojim delom, boste zagledali zaslon na sliki. Orodje se je pravilno in uspešno namestilo. Tukaj kliknite gumb **Finish**, da zaženete *Complete Internet Cleanup Pro*, ikona programa pa bo samodejno postavljena na vaše namizje.



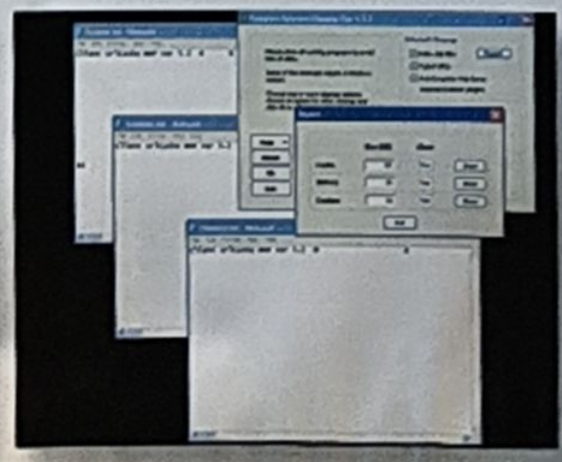
5 Ko boste zagnali program, boste v glavnem oknu videli tri naslovljene razdelke. Po lastnih željah izberite možnosti v Internet Cleanup, Windows Cleanup in After Cleanup. Te določajo, kaj in kje bo program iskal in kaj se bo zgodilo po končanem čiščenju. Kliknite **OK**, da zaženete program.



7 Ogledate si lahko, ali so bili vaši piškotki, zgodovina in začasne internetne datoteke zbrisani, in koliko prostora vsaka datoteka zaseda na vašem trdem disku. Kliknite gumb **Show**, da si ogledate dokument v *Beležnici*, poln čačk in krac, od katerih so nekatere, na primer spletni naslovi, celo berljive.



8 Ko ste zaključili z ogledom vaših začasnih internetnih datotek, piškotkov in zgodovine, se lahko vrnete in se pripravite na čiščenje. Še enkrat preverite izbrane možnosti in ko ste pripravljeni, pritisnite gumb **OK**. Aplikacija je zelo hitra; za kratek čas se bo prikazalo delovno okno, preden se bo vaš PC ponovno zagnal.

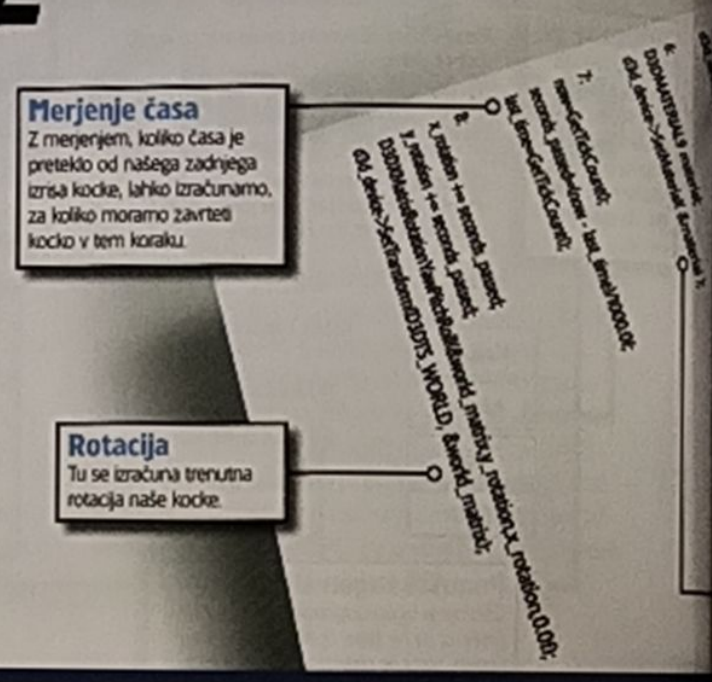


9 Ko se vaš računalnik ponovno zažene, lahko še enkrat zaženete orodje in si ogledate nove količine datotek v razdelku **Report**. Kot vidite zgoraj, so datoteke v *Beležnici* očiščene besedičenja, datoteke pa so označene kot čiste.

Programiranje z DirectX9

V zadnjem delu našega vodiča po Direct3D boste izvedeli, kako dodati svetlobo in teksture 3D objektom

Del 1234



V četrtem in hkrati zadnjem vodiču skozi čarobni svet DX9 bomo končno do pazduh zabredli v svet treh dimenzij. V prejšnjih lekcijah smo postavili kamero in pripravili sceno, a čeprav je pri izrisovanju pomagala vaša 3D grafična kartica, je vse skupaj izgledalo precej ploščato.

Tokrat bomo narisali kocko. Da bi pokazali, da gre za pravi 3D objekt, se bo vrtela na mestu. Z dodano teksturo bomo dolgočasno kocko naredili bolj zanimivo. Kljub temu pa bo do sem manjkal vtis globine; zaradi tega bomo na sceno pripeljali svetlobo. Svetleči odboj svetlobe bo dodal vtis dodelanosti in realizma.

Po tem se vam bo svet 3D grafike na stežaj odprl. Za začetek lahko poskusite zamenjati priloženo teksturo s svojo. Ob tem pa bodite pozorni na to, da bo imela slednja obliko kvadrata, drugače bodo rezultati preslikave na kocko zelo čudni.

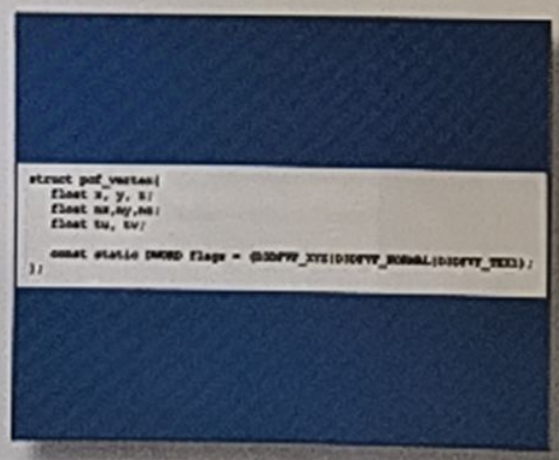
Ko boste zaplavali malo globlje v kodo, se boste lahko poigravali s položajem in barvo luči. Poskusite tudi z dodajanjem luči in spremembo materiala kocke.

Na spletu boste našli lep kup informacij s strani nadobudnih programerjev in ustvarjalcev iger. GameDev.net (**www.gamedev.net**) je ena najboljših strani za iskanje pomoči vaših kolegov. Ne samo, da vam bo postregla s številnimi članki, pohvali se lahko tudi z zelo živahnim forumom.

Če pa se želite osredotočiti zgolj na Direct 3D, boste na spletni strani Drunken Hyena (**www.drunkenhyena.com**) našli vodiče, ki se poglabljajo v številne podrobnosti, ki smo jih morali v našem vodiču zaradi pomanjkanja prostora izpustiti. **PCF**

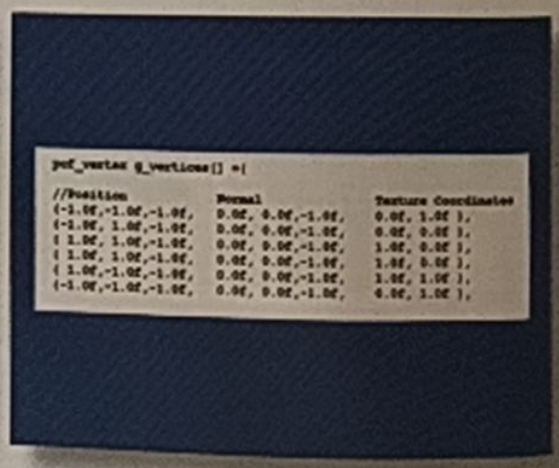
In na koncu...

Dajmo vse znanje na kup



```
struct pcf_vertex{
   float x, y, z;
   float nx,ny,nz;
   float tu, tv;

   const static DWORD flags = (D3DFVF_XYZ|D3DFVF_NORMAL|D3DFVF_TEX1);
};
```

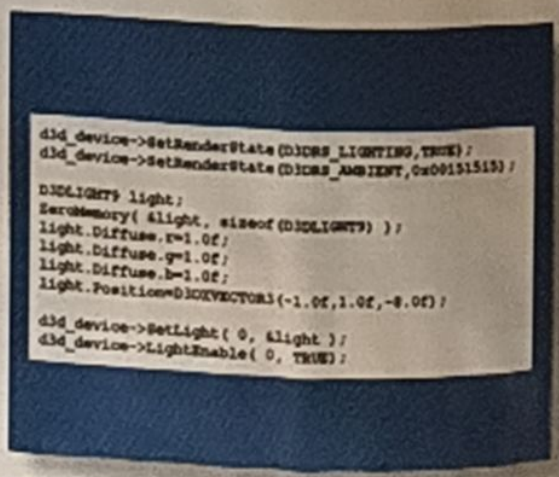
1 Naš nov zapis verteksa vsebuje še normalo, ki pomeni smer, kamor je obrnjen, da se lahko izračuna, koliko svetlobe ga zadane. Koordinate teksture se običajno nahajajo med 0.0 in 1.0 in določajo, kako se bo tekstura preslikala na objekt.



```
pcf_vertex g_vertices[] ={

//Position                Normal                  Texture Coordinates
{-1.0f,-1.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f,-1.0f,   0.0f, 1.0f },
{-1.0f, 1.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f },
{ 1.0f, 1.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f,-1.0f,   1.0f, 0.0f },
{ 1.0f, 1.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f,-1.0f,   1.0f, 0.0f },
{ 1.0f,-1.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f,-1.0f,   1.0f, 1.0f },
{-1.0f,-1.0f,-1.0f,   0.0f, 0.0f,-1.0f,   0.0f, 1.0f },
```

2 Zaradi jedrnatosti bomo pokazali samo sprednjo ploskev kocke – pri ostalih gre zelo podobno. Na vsaki ploskvi so vrednosti za normale enake. Tekstura je preslikana tako, da se njen zgornji levi kot nanese na zgornji levi kot ploskve.

> "Kocki bo manjkal vtis globine, zaradi tega bomo na sceno pripeljali svetlobo"



```
d3d_device->SetRenderState(D3DRS_LIGHTING,TRUE);
d3d_device->SetRenderState(D3DRS_AMBIENT,0x00151515);

D3DLIGHT9 light;
ZeroMemory( &light, sizeof(D3DLIGHT9) );
light.Diffuse.r=1.0f;
light.Diffuse.g=1.0f;
light.Diffuse.b=1.0f;
light.Position=D3DXVECTOR3(-1.0f,1.0f,-8.0f);

d3d_device->SetLight( 0, &light );
d3d_device->LightEnable( 0, TRUE);
```

6 Z vključitvijo luči bomo naredili velik korak proti našemu cilju, realističnemu videzu 3D objekta. Najprej dodamo sceni ambientno svetlobo, da ploskve objekta ne bodo povsem črne, če bodo obrnjene stran od izvora svetlobe. Naša luč je bela in usmerjena preko levega ramena opazovalca.

NA DISKU NAŠLI BOSTE RAZŠIRJENO RAZLIČICO TEGA VODIČA IN CELOTNO KODO

Osvetljevanje in DirectX9

Prižgimo luči
Sceni smo dodali nekaj malega ambientne svetlobe. Osvetljevanje je omogočeno. Dodali smo še učinek leska, da bo kocka izgledala bolj realistično.

Dodajanje teksture
Teksturo preberemo iz datoteke in jo določimo za aktivno teksturo.

Definicija verteksov
Naši verteksi imajo položaj, normalo in koordinate teksture.

Material objekta
Material objekta določa, kako se ta odziva na svetlobo, ki ga zadene.

Nastavitev svetlobe
Sceni dodamo svetlobo, kateri dodelimo referenčni indeks 0.

Svetloba vpliva na teksturo
Barva vsakega piksla je določena s teksturo in svetlobo, ki jo osvetli.

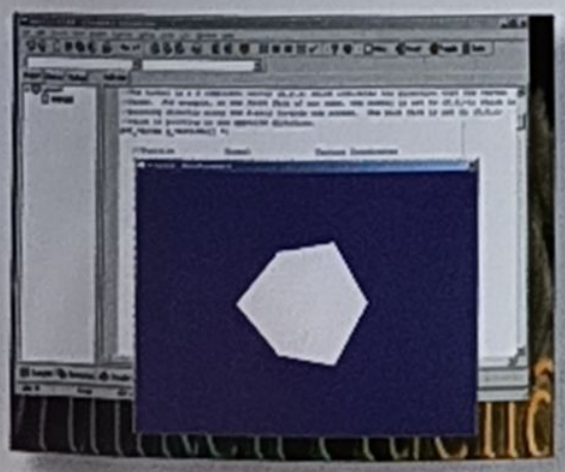
NA DISKU

Dev-C++
Brezplačno integrirano razvojno okolje za C++, ki vsebuje razhroščevalnik in obarvanje sintakse.
www.bloodshed.net

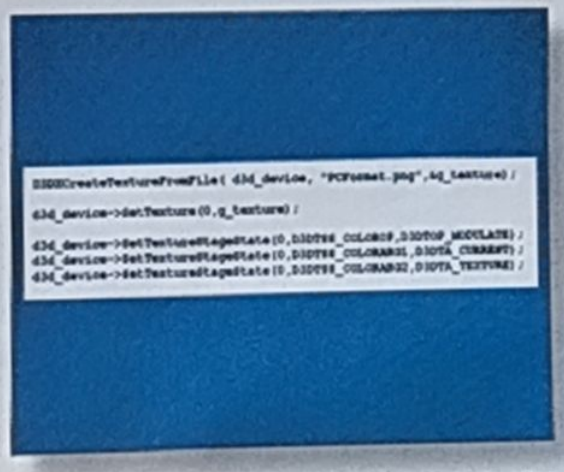
Texture Maker
Texture Maker je orodje za generiranje in oblikovanje tekstur. Vsebuje vse, kar potrebujete za ustvarjanje tekstur, namenjenih uporabi s 3D grafičnimi programi in pri razvoju iger.
http://texturemaker.thegamecreators.com

Cubetro
Demo s kockami narejen z Direct3D, ki ga je sestavila skupina Northern Dragons in je na nedavnem tekmovanju pobral drugo nagrado.
ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2004/pilgrimage04/demo/cubetro_-_nd.zip

GIMP
GNU Image Manipulation Program. Brezplačen program, s katerim boste brez težav obdelovali fotografije ali ustvarjali lastne slike.
www.gimp.org

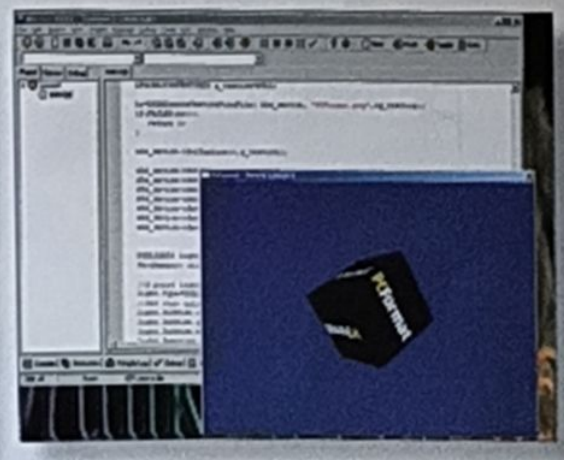


3 Čeprav upošteva vse podatke 3D geometrije, izgleda kocka kot neizrazit bel madež. Nobenega občutka za globino ni in ploskve se stapljajo ena z drugo, ker so popolnoma bele in brez podrobnosti. Da bi rešili zagato, potrebujemo teksture.

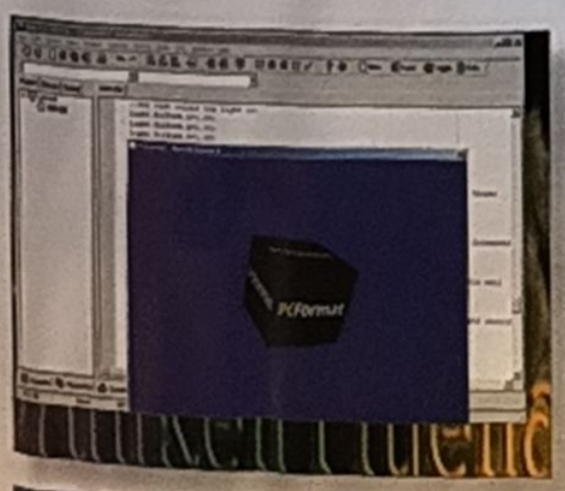


```
D3DXCreateTextureFromFile( d3d_device, "PCFormat.png",&g_texture) ;

d3d_device->SetTexture(0,g_texture) ;

d3d_device->SetTextureStageState(0,D3DTSS_COLOROP,D3DTOP_MODULATE) ;
d3d_device->SetTextureStageState(0,D3DTSS_COLORARG1,D3DTA_CURRENT) ;
d3d_device->SetTextureStageState(0,D3DTSS_COLORARG2,D3DTA_TEXTURE) ;
```

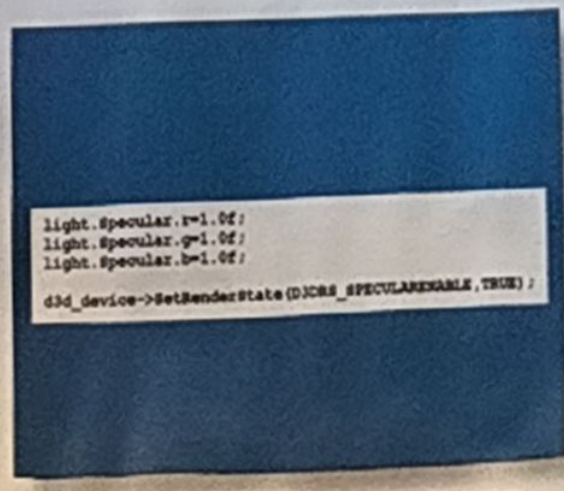
4 Tukaj naložimo našo teksturo in jo nastavimo kot aktivno. Ker je luč zaenkrat še izključena, se za sceno določi, kot da je poplavljena s svetlo, belo svetlobo. Tako bo naša tekstura izgledala, kot da je popolnoma osvetljena.



5 Neskončno bolje kot naša prejšnja slika. Ploskve kocke že imajo določene podrobnosti, vendar so prehodi med njimi še vedno premalo izraziti. Še vedno ne izgleda kot pravi 3D objekt, saj deluje preveč ploščato.

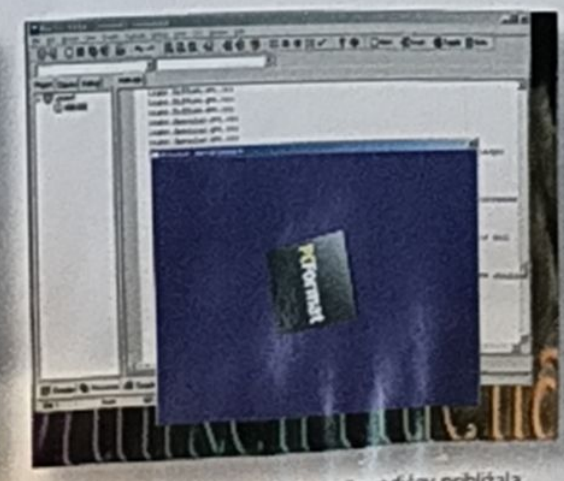


7 Ploskve, ki so obrnjene proti luči, so zdaj bolj svetle kot tiste, ki so obrnjene stran. Ta svetloba da kocki takoj videz globine. Ko boste opazovali kocko pri vrtenju, boste imeli končno pravi občutek, da igre za realističen 3D objekt. Smo že blizu cilja.



```
light.Specular.r=1.0f;
light.Specular.g=1.0f;
light.Specular.b=1.0f;

d3d_device->SetRenderState(D3DRS_SPECULARENABLE,TRUE) ;
```

8 Močan odboj svetlobe da površini bleščeč videz. Kovinske in plastične površine se pogosto bohotijo s tem učinkom. Raziščite odsev na pločevinki vaše najljubše pijače. Če boste naslednjič kupili paket šestih, bo to dobra poteza tako s stališča znanosti, kot tudi z ekonomije.



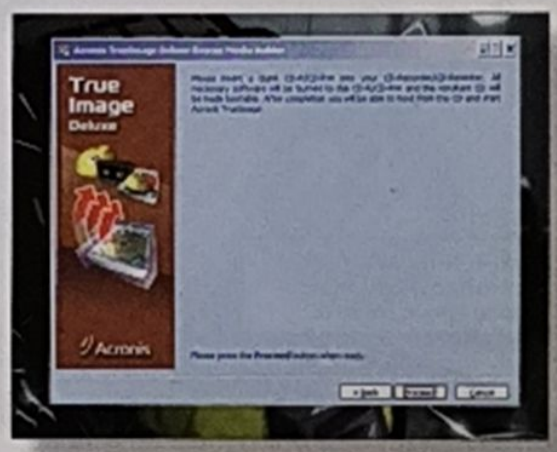
9 Upamo, da vam je ta serija vodičev približala svet 3D aplikacij. Če se je v vas zbudila želja po še več znanja, se odpravite na spletni strani, ki smo ju omenili prej. Ok, au naprej je dolžina poti, ki jo želite prehoditi, odvisna od vas samih.

Zavarujte podatke

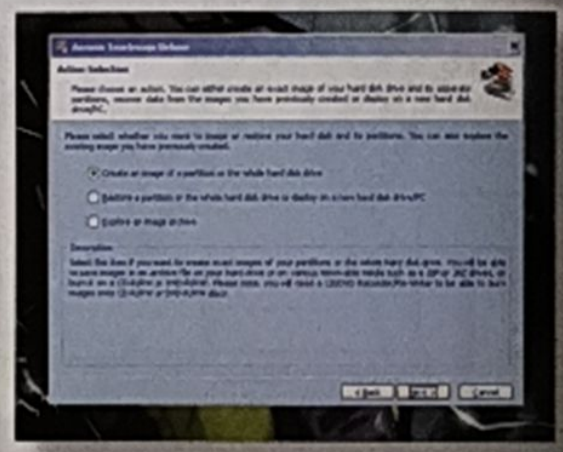
PCF ve, koga poklicati za izdelavo varnostne kopije

Vsak se spomni svojega prvega. Kako bi lahko pozabili tisti nezgrešljiv občutek suhih ustnic, ko se vam le posveti, da je šel vaš trdi disk požvižgavat rakovicam, z njim pa tudi vsi podatki, ki jih je dolga leta pridno shranjeval. Nikoli ne bomo pozabili dogodka, ki je vključeval že skorajda dokončano revijo, trdi disk in pametnega Gregorja "Kaj-se-zgodi-če-naredim-tole " Mraza. Acronisov program *True Image Deluxe* bi takrat zares prišel prav.

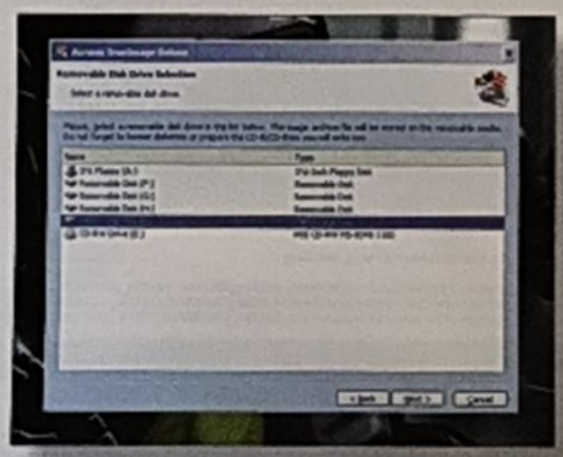
True Image Deluxe ni posebej kompleksna aplikacija za izdelavo varnostne kopije vaših podatkov, jo boste pa znali ceniti, ko vam bo rešila življenje. Na vaš ukaz bo orodje naredilo natančno kopijo vašega trdega diska ali particije, tako da boste ob nesreči sistem takoj spet vrnili v prvotno stanje. Če morda želite zavarovati samo določene mape, pa se lahko poslužite recimo programčka *Cobian Backup 6* (na disku ali na **www.educ.umu.se/~cobian/cbu6.htm**) in vse vaše pomembne datoteke shranite na splet. **PCF**



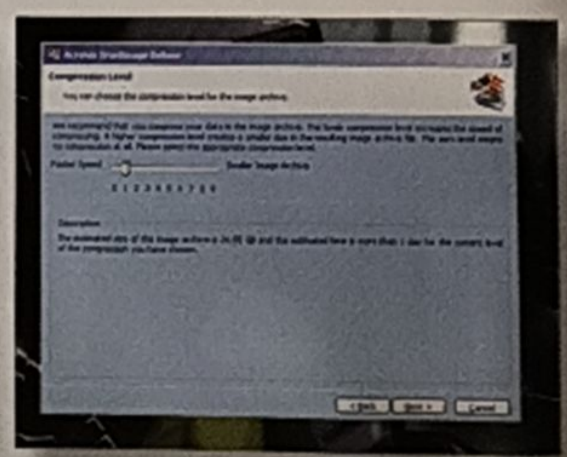
1 Najprej morate ustvariti zagonski CD ali disketo. Tako lahko zaženete sistem v Acronisov Recovery Manager in obnovite vsebino trdega diska s pomočjo slike na zunanjem pogonu ali z varnim območjem ("Secure Zone") na vašem disku.



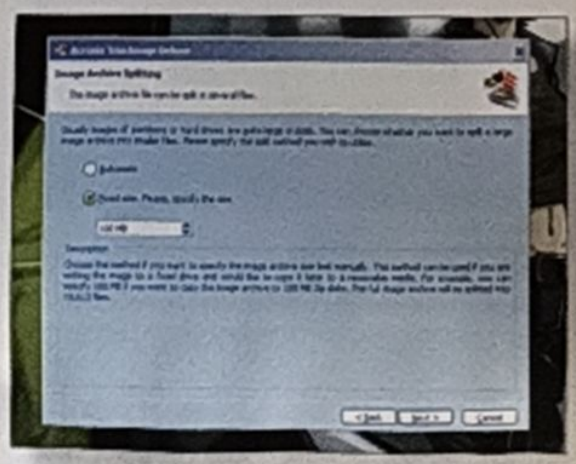
2 Različica *Deluxe* vam omogoča, da obnovite sistem s pomočjo shranjenih slik ali namestite sliko arhiva na začasno logično enoto in izbrskate samo posamezne mape. To sliko pa je seveda potrebno ustvariti, preden se lotite česarkoli drugega.



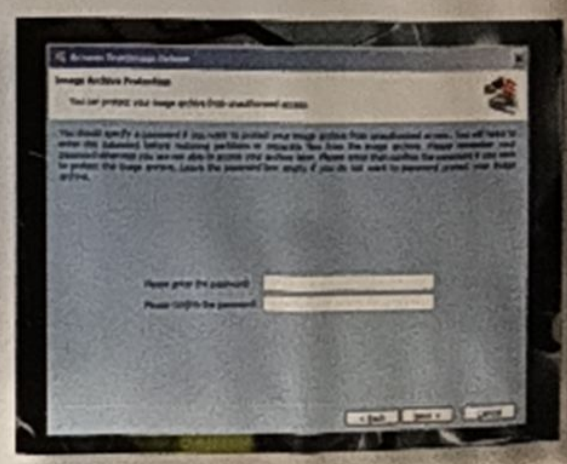
3 Pri ustvarjanju slike diska si lahko pomagate s CD-/+RW, lomeginim Zipom ali Jazom. Za razliko od ostalih programov za arhiviranje, lahko tu kopijo slike shranite na particijo, jo pregledate in kasneje sami naredite trajnejšo kopijo slike vaših podatkov.



4 Kompresija stopnje 1 bo razpolovila velikost končne slike in ne bo podaljšala procesa: za 25Gb boste potrebovali kakšni dve uri. Proces izdelave slike teče v ozadju in si ne bo prilastil prevelikega deleža procesorja. Samo ne ugašajte PC-ja, pa bo.



5 Namesto ene velike slike lahko imate več manjših, če izberete možnost "fixed". Nastavite velikost na 700Mb in sliko boste po koščkih lahko kasneje zapisali na CD-je. Če vam kje uspe najti kakšno prašno enoto Jaz, potem pač nastavite velikost slike na 2Gb.



6 Vsaka slika diska je lahko zaščitena z geslom, obstaja pa tudi možnost, da jo opremite s komentarjem. Tako boste imeli slike bolje označene in jih boste laže organizirali. Še posebej, če se boste odločili za nadgradnjo na *True Image 8.0* z njegovim samodejnim izdelovanjem varnostnih kopij.

Nadgradnja

***Nadgradite Acronis True Image Deluxe* na različico 8.0 – za vas smo uredili celo poseben popust: skoraj dva tisočaka. Za nakup obiščite**

www.acronis.com/mag/pc-format-uk-tid

NA DISKU

Acronis TrueImage Deluxe
Če se stvari pod vašimi prsti rade kvarijo, boste cenili tole. Lahko naredi sliko celotnega diska, vključno z operacijskim sistemom.
www.acronis.com/mag/pc-format-uk-tid

7-Zip
Odprtokodna različica programa za kompresiranje Igorja Pavlova popapca komercialne različice za desert. 7-Zip obvlada vse najbolj popularne formate arhiviranja.
www.7-zip.org

Cobain Backup 6
Ta brezplačna aplikacija za Windows XP in 2000 bo samodejno delala varnostne kopije. Dodatno ponuja še podporo za kompresijo PKZIP.
www.educ.umu.se/~cobian/cbu6.htm

DeepBurner
Vse, kar potrebujete za zapisovanje CD-jev in DVD-jev, vključno z izdelavo naslovnic. Vključuje podporo za standarda USB 2.0 in Firewire.
www.deepburner.com

jGnash
Fleksibilen paket za vodenje osebnih financ, izdelan v Javi. Ni za tiste, ki imajo raje velike prašne police, polne papirjev.
http://jgnash.sourceforge.net/news.php

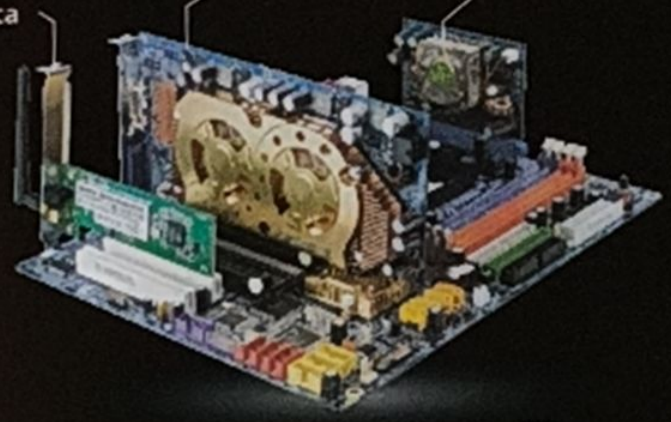
Hitrostni prvak

Prvi dvoprocesorski 6600GT grafični pospeševalnik
+ K8NXP-SLI 8 SIGMA osnovna plošča

GV-3D1
dvojni 6600GT
grafični pospeševalnik

D.P.S. K8
dvojni napajalni sistem

GN-WPKG
WLAN kartica



3D1 2005 LIMITED EDITION

3D1 Graphics Accelerator + **K8NXP-SLI** Motherboard

GA-K8NXP-SLI
NVIDIA nForce4 SLI vezni nabor
osnovna plošča serije 8 SIGMA
podpira Socket 939 Athlon64 FX/64 procesor

GV-3D1 dvojni 6600GT grafični pospeševalnik

OPOZORILO: 3D1 je kompatibilen samo z GIGABYTE GA-K8NXP-SLI osnovno ploščo.

CeBIT
HANNOVER
10. - 16.03.2005
See you at Hall23, A22

Za več informacij pokličite naša distributerja:

JAE
JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: (01) 5896 226
fax: (01) 5896 210
e-mail: prodaja@jae.si
splet: http://www.jae.si

elko
ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10
fax: (01) 519 23 98
e-mail: elkotex@elkotex.si
splet: http://www.elkotex.si

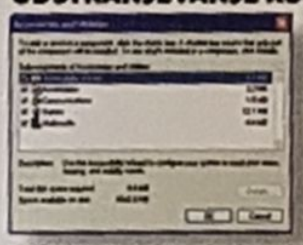
GIGABYTE TECHNOLOGY
Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

Skrivnosti Windows XP

Del 12

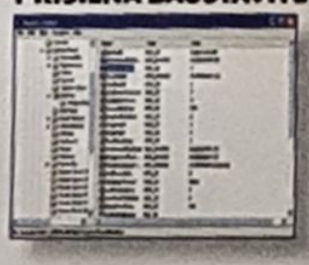
Menite torej, da lahko pripravite Windows XP, da se ukloni vaši volji? Mi tudi – in da bi zagotovili, da bo tako tudi ostalo, smo se poglobili v globoke, temne kotičke Billovega umotvora, da bi vam predstavili celo zbirko skrivnosti in drugih raznovrstnih manj znanih možnosti, ki vam bodo pomagale, da kar najbolje izkoristite vaš PC.

ODSTRANJEVANJE KOMPONENT



Na silo lahko odstranite prej neodstranljive dele Windows XP, tako da v *Beležnici* spremenite datoteko **sysoc.inf**, ki jo boste našli v **C:\WINDOWS\inf**. V seznamu **vseh vnosov na strani odstranite** besedico **HIDE** med dvema vejicama, vejice pa pustite, kjer so. Shranite datoteko, znova zaženite računalnik in v seznamu **Add/Remove Windows Components** boste našli večje število komponent, ki jih lahko odstranite.

PRISILNA ZAUSTAVITEV SISTEMA



Če neodzivni programi preprečujejo vašemu PC-ju, da bi se zaustavil, uredite naslednji ključ v registru: **HKEY_USERS\DEFAULT\Control Panel\Desktop**. Vrednost **AutoEndTasks** boste morali spremeniti v 1, da se znebite obvestil o napakah, zaradi katerih se Windows ne more zaustaviti.

IZBOLJŠAJTE EXPLORER

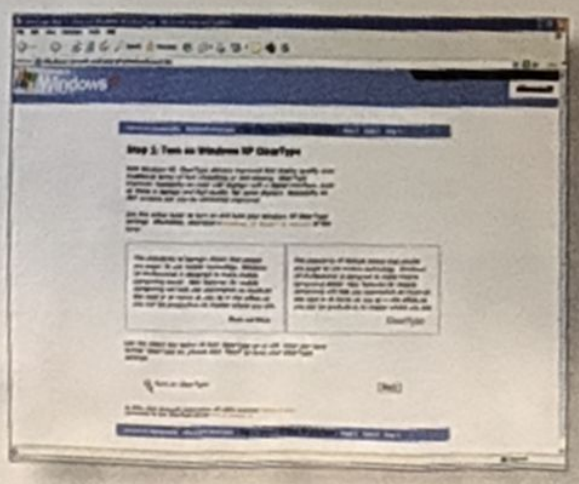
Windows Explorer lahko ob zagonu odpre želeno mapo, tako da kliknete nanj z desnim gumbom, izberete lastnosti in spremenite Target. Vtipkajte **%windir%\EXPLORER.EXE /e,c:** in kliknite na **Apply**, da se prikaže vsebina pogona C. Spremenite lahko tudi črko pogona, tako da C nadomestite z drugo črko. Določite lahko, da *Explorer* odpira tudi podmape, tako da dodate \ nato pa še ime mape.

SPOZNAJTE GPEDIT

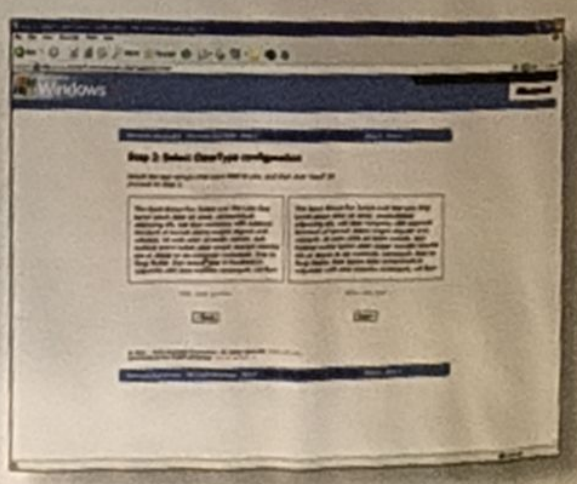
Group Policy Editor je nekoliko podoben **msconfig**, saj omogoča, da se odpravite v zakulisje in spremenite način obnašanja operacijskega sistema. GPEdit pa vam ponuja veliko širšo izbiro uporabnih možnosti, vključno s prilagoditvijo Internet Explorerja (glej okvirček desno zgoraj), tukaj pa lahko tudi določite, katere pred-

Prilagodite ClearType

Izboljšajte glajenje pisav na zaslonu v Windows XP



1 Odprite spletni brskalnik in se odpravite na **www.microsoft.com/typography/cleartype/tuner/1.htm**. Če uporabljate **Internet Explorer**, morate dovoliti namestitev kontrole ActiveX in vklopiti ClearType, tako da v polje postavite kljukico.



2 Zagledali boste dva vzorca besedila, med katerima boste morali izbrati bolj ostrega. Verjetno bo to tisti na levi strani, razen če imate nenavaden zaslon LCD, ki obrača vrstni red točk (iz nekega vzroka to počnejo nekateri iBooki in GameBoy Advance).

WIN XP

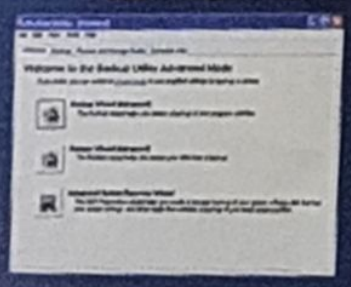
Naredite varnostne kopije vašega registra, baze podatkov COM+ in zagonskih datotek: nikoli ne veste, kdaj jih boste potrebovali

Ena izmed prvih manj znanih funkcij Windows XP, ki bi jo morali izkoristiti, je Backup Utility. Kljub nezanimivemu imenu gre za enega najbolj koristnih programov, ki jih pravzaprav niso uvrstili v Windows XP, kljub dejstvu, da gre v resnici za Microsoftovo aplikacijo. Ker se privzeto ne namesti z operacijskim sistemom, ga boste morali namestiti ročno.

DODANA VREDNOST

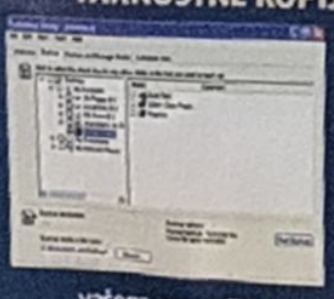
Vse, kar potrebujete, boste našli na vašem originalnem CD-ju Windows XP. Pojdite na My Computer , da prebrskate CD, in odprite mapo VALUEADD. Prebijte se skozi mapi MSFT in NTBACKUP in dvakrat kliknite na datoteko Ntbackup.msi, da poženete namestitveni program Backup Utility. Mapa VALUEADD in njena vsebina nista zmeraj dodani različicam OEM, zato se v primeru, da je nimate, obrnite na vašega prodajalca programske opreme.

PRESKOČITE ČAROVNIKA



Ko je enkrat nameščena, se bo aplikacija Backup Utility nahajala pod Accessories→ System Tools v meniju Start. Ko jo zaženete, se lahko izognete čarovniku in si ogledate funkcije Advanced. Kliknite na jeziček Backup in izbrali boste lahko, kaj bi radi kopirali.

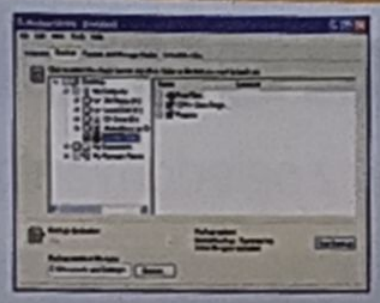
VARNOSTNE KOPIJE REGISTRA



V razdelku na levi strani boste našli seznam vaših sistemskih datotek kot System State. Preden boste pričeli spreminjati kritične dele vašega operacijskega sistema ali nameščati beta različice programske opreme, je smotrno, da naredite varnostne kopije vašega registra ter COM+ in zagonskih datotek. Po toči zvoniti je prepozno.

Povejte svoje: www.pcformatslo.net/forum

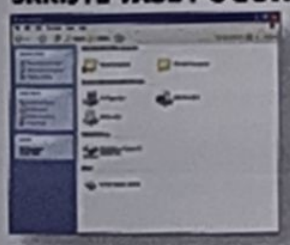
Prilagodite IE



Plapolajočo zastavo Microsofta in druge moteče malenkosti lahko v *Internet Exploreju* zamenjate z lastnimi logotipi in ozadji za orodne vrstice z uporabo Group Policy Editorja (v pogovorno okno Windows Run vtipkajte **gpedit.msc**). Kliknite na **User Configuration→Windows Settings→Internet Explorer Maintenance,** nato pa na **Browser User Interface**, da dobite dostop do nastavitev, ki jih lahko prilagodite. Dvakrat kliknite na ustrezno ikono, da spremenite vrednosti. Logotipi morajo biti bitne slike v velikosti 22 x 22 in 38 x 38 točk. Bitna slika orodne vrstice je lahko poljubne velikosti; eksperimentirajte s sliko visoko 60 in dolgo 120 točk. Z Microsoftovim Internet Explorer Administration Kit, ki ga lahko brezplačno snamete z **www.microsoft.com/windows/ieak**, pa lahko ustvarite animirane logotipe.

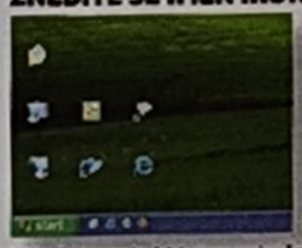
mete želite videti kot del vaše namestitve XP Pro. Orodje lahko odprete tako, da v pogovorno okno Run vtipkate **gpedit.msc**. Kliknite na **User Configuration**, nato pa na **Administrative Templates**, da spremenite in prilagodite namizje, opravilno vrstico in meni Start.

SKRIJTE VAŠE POGONE



Imate sostanovalca, prijatelja ali člana družine, ki je nekoliko preveč radoveden? Namesto da bi se morali zateči k zaklepanju vašega PC-ja z gesli, lahko skrijete svoje podatke pred radovednimi pogledi, tako da skrijete vaš trdi disk ali njegove particije. Preprosto odprite regedit in se prebijte do ključa **HKEY_CURRENT_USERS\Software\Microsoft\CurrentVersion\Policies\Explorer**. V ključu Explorer ustvarite novo vrednost DWORD in jo poimenujte NoDrives. Kadar je vrednost NoDrives nastavljena na 0, so vidni vsi pogoni. Če želite pogon skriti, izberite decimalno osnovo in spremenite 0 v 4 za C:, 8 za D:, 16 za E: in tako naprej. Več pogonov lahko hkrati skrijete tako, da seštejete njihove vrednosti; če želite skriti C: in D:, vnesite 12.

ZNEBITE SE IMEN IKON



Resnično urejeno namizje ne pomeni, da na njem ni nobene ikone, ne glede nato, kaj misli čarovnik za čiščenje namizja v Windows XP; vse tiste bližnjice znajo biti prav priročne. Resnično urejeno namizje lahko ustvarite tako, da odstranite imena pod ikonami. Poskušajte izbrati besedilo pod njimi in ga izbrisati; zadeva ne deluje. Aktivirati morate **NumLock** in medtem ko držite **Alt**, preimenovati ikono v 0160 z uporabo numerične tipkovnice. Spustite **Alt** in pritisnite **Enter** in dobili boste anonimno ikono. Kako postopek deluje? Torej, 0160 je koda ASCII za presledek. Če dobite sporočilo, da neka datoteka že uporablja to ime, preprosto vnesite 0160 0160 in tako naprej, da ustvarite različno število presledkov. **PCF**

NA DISKU

Service Controller XP 2.2
Proces onemogočanja kupa sistemskih storitev, ki tečejo v ozadju Windows XP, in kako lahko na ta način pridobite nekaj dodatnih kilometrov na uro, smo že obdelali. Ta aplikacija pa bo opravila večino dela namesto vas.
www.freeware-alternative.uni.cc/downloads/service-controller-xp/service-controller-xp

X-Setup
To je eno izmed najbolj vsestranskih orodij za prilagajanje in nastavljanje Win XP, omogoča pa vam, da prilagodite vse, od zagonskih možnosti do internetnih nastavitev, ne da bi se zato morali ubadati z registrom.
www.x-setup.net

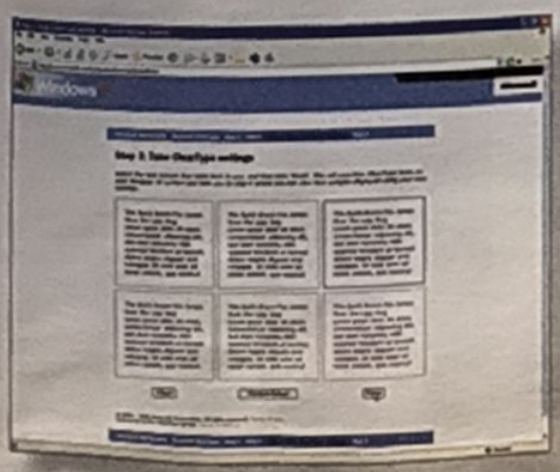
AllSnap
Razporedite programska okna na vašem namizju, nato pa jih "združite" skupaj kot module Winampa in jih na zaslonu samodejno poravnajte. Ker se okna povežejo eno z drugim, jih lahko vlečete in spreminjate njihovo velikost, ne da bi jih za to morali razdružiti.
http://members.rogers.com/ivanheckman/#Running

ChangeExt
S pomočjo te aplikacije si lahko ogledate dodatne informacije, ko kliknete z desnim gumbom miške na datoteko v Windows XP. Hitro si lahko ogledate končnico datoteke, njene lastnosti, velikost in druge relevantne podatke in kopirate njene lastnosti v odložišče za bodoče reference.
www.geocities.com/justaskcomp

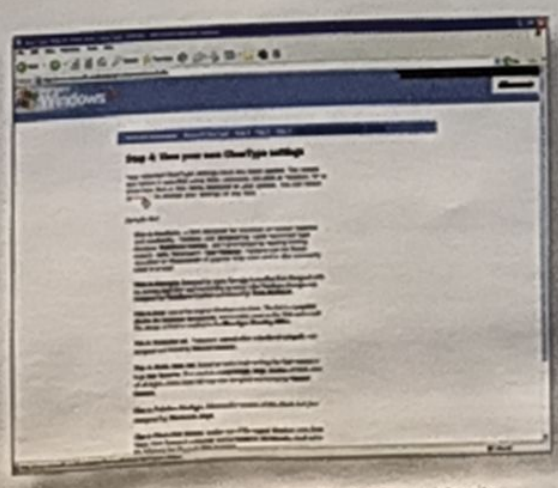
"GPEditor vam omogoča, da se odpravite v zakulisje in spremenite način obnašanja WIN XP"

NASLEDNJI MESEC

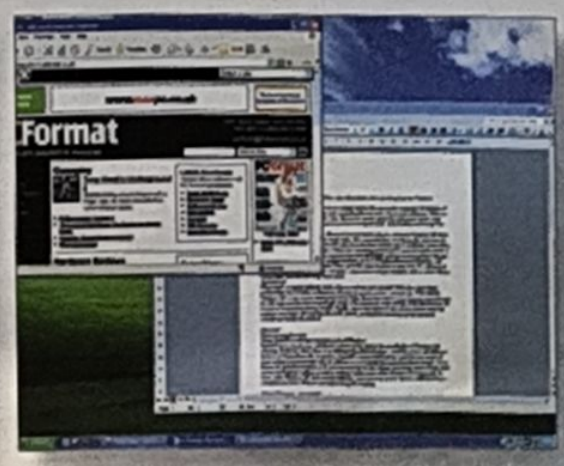
ŠE VEČ ORODIJ IN SKRITIH ZAKLADOV WIN XP, ZATO NAS SPREMLJAJTE. ČE ŽELITE OSTATI KORAK PRED VAŠIMI PRIJATELJI, KI ŠELE SPOZNAVAJO MSCONFIG...



3 Ko ste izbrali med RGB in BGR, boste imeli priložnost izbirati med šestimi različnimi stopnjami krepke pisave. Nastavitve se razlikujejo po odtenku sive, pri čemer je najsvetlejši odtenek v spodnji desni strani zaslona, najtemnejši pa v zgornji levi.



4 Med prilagajanjem krepkosti pisave izberite stopnjo, ki ponuja najboljšo ostrino in čitljivost na vašem zaslonu. Zasloni LCD se v tem nekoliko razlikujejo, zato izberite tisto, kar je na vašem zaslonu videti najbolje.



5 Nobenega smisla nima poskušati uskladiti vaše nastavitve z eno samo pisavo (ali to v Verdani), zato jih preverite z različnimi prikazovalnimi sistemi. Odprite nekaj dokumentov in spletnih strani, da pisavo pravilno prezkusite in vidite, kako izgle[illegible]

Bryce in animacije

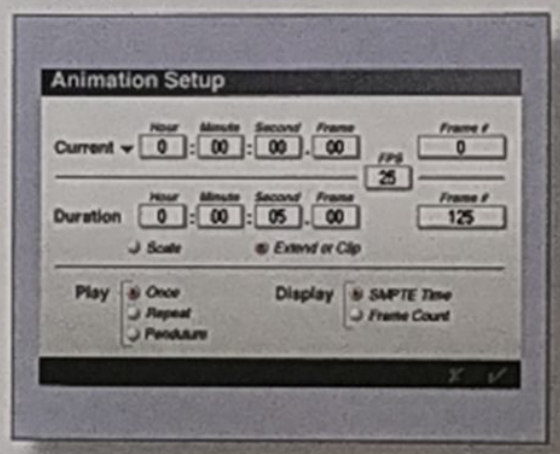
PCF zaključi poglavje o *Brycu* z ogledom animacij

Del 123

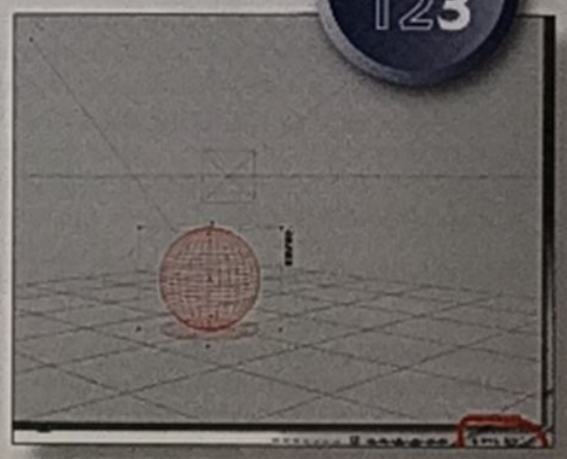
Ste se v zadnjih mesecih zabavali z *Brycom*? Zagotovo ste opazili, da ponuja tudi možnost izdelave animacij. Tako kot pri večini stvari v *Brycu* se te možnosti delijo na hitro dostopne in enostavne – vse so na razpolago na dnu glavnega zaslona – in na bolj prefinjene, ki jih najdete v Advanced Motion Lab. Slednje lahko uporabite za prilagajanje krivulj gibanja in za neposredne spremembe parametrov objekta, za gibanje v ravni črti pa zadostujejo že osnovne možnosti.

Kot skoraj vsak drug paket za animacijo, deluje *Bryce* s pomočjo ključnih slik, saj sam zapolni vrzeli med vsako spremembo velikosti, razmerij ali drugih lastnosti, ki jih nakažete. Vendar pa so ključne slike določene z mestom na časovni premici, in ne z nekim naključnim številom. Če vaša animacija na primer traja pet sekund, vi pa spremenite število slik v sekundi s 15 na 25, bo animacija še vedno dolga pet sekund, vendar bo precej bolj tekoča.

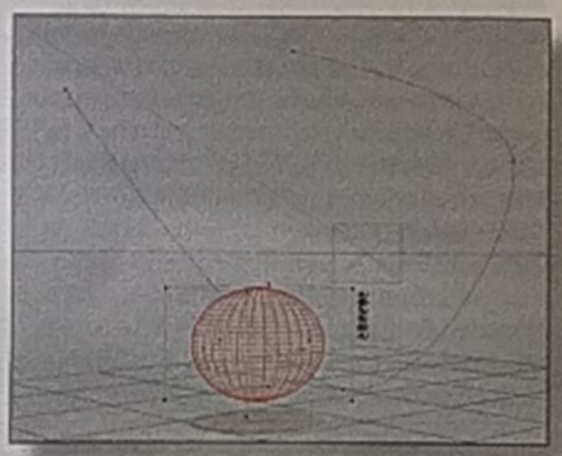
Omeniti moramo tudi, da lahko v *Brycu* animirate skoraj vse: objekte, kamero, teksture, oblake, sonce in luno in tako naprej. Vse to pa lahko dosežete z uporabo iste enostavne zbirke nadzornih gumbov. Pa si oglejmo osnove... **PCF**



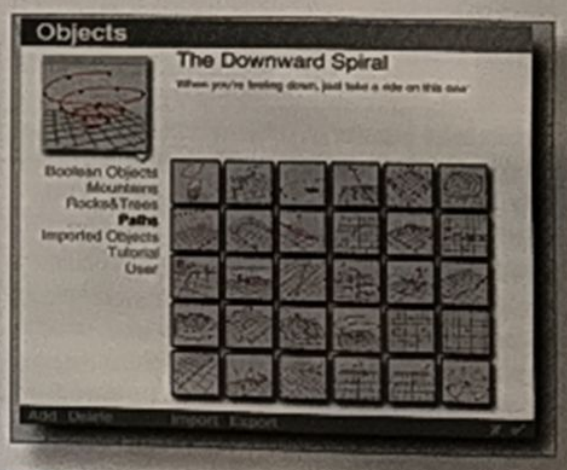
1 Preden pričnete z vašo animacijo, boste verjetno želeli spremeniti število slik v sekundi. V *Brycu* je ta številka privzeto 15, kar je nekoliko preveč poskakujoče. V ta namen uporabite **File→Animation Setup**... Tukaj lahko nastavite tudi celotno trajanje animacije, kar pa ni nujno potrebno.



2 *Bryce* sicer premore možnost **Autorecord** za ustvarjanje animacij, vendar je celoten postopek dejansko manj zapleten, če se ga lotite ročno. Ko ste postavili prizor, kliknite na + zraven ikone ključa na dnu zaslona. Tako ustvarite začetno ključno sliko, na katero se bodo nanašali vsi objekti.



3 Sedaj se pomaknite po časovni premici na mesto, kjer želite imeti ključno sliko, premaknite/spremenite velikost ali druge lastnosti vaših objektov in znova kliknite na **+**. Pot gibanja objekta se bo pojavila kot Bezierova krivulja. Njene točke lahko premaknete v prostoru, da prilagodite pot gibanja vašega objekta.

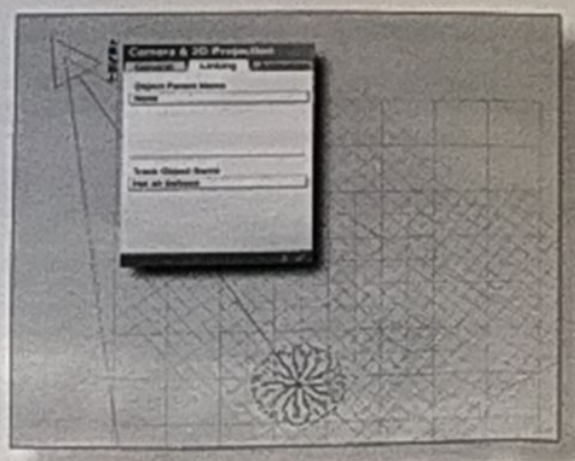


4 *Bryce* ponuja številne že ustvarjene poti gibanja, na žalost pa jih veliko ni ravno uporabnih. Kliknite na puščico zraven glavnega napisa **Create menu**, poiščite možnost poti, ter pobrskajte po možnostih, ki so vam na voljo.

NA DISKU

Art of Illusion
Brezplačen, odprtokodni program za 3D modeliranje in renderiranje, napisan v Javi, zato boste za delovanje potrebovali spodoben Java Virtual Machine.
www.artofillusion.org

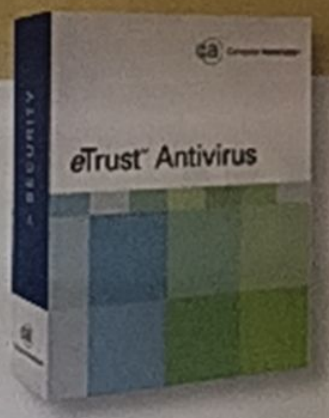
3D Canvas
Posrečeno orodje za realno-časovno 3D modeliranje in animacijo s sistemom povleci-in-spusti, ki omogoča, da v nekaj minutah sestavite kompleksne objekte.
www.amabilis.com



5 Če želite, da bo kamera sledila gibanju objekta, ju preprosto povežite. Izberite kamero, kliknite na **A** za **Attributes**, poiščite jeziček **Linking** in v seznamu **Track object** izberite objekt.

6 Ena izmed dobrih možnosti za predogled animacije je način **Storyboard**. V površini za animacijo kliknite na **Preview Animation**; *Bryce* ponuja mini-predoglede različnih slik in jih tudi predvaja. To je priročno za skakanje na določene slike, ki jih lahko nato prilagodite.

Delavnica

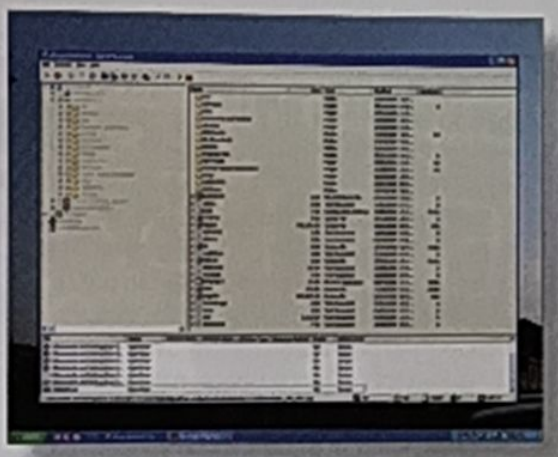


Zaščitite vaš PC

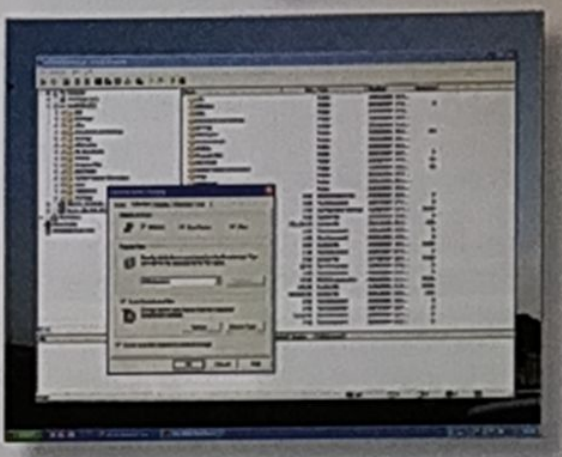
PCF prežene golazen z *eTrust Antivirusom*

Vsa protivirusna programska oprema ni narejena na enak način, zato je dobro videti serijo nagrad, ki so jih prejele prejšnje različice vaše izbrane aplikacije. *eTrust Antivirus* podjetja Computer Associates ponuja dvojno zaščito: v celoti funkcionalno 90-dnevno preizkusno različico boste našli na tokratnem disku - odkriva viruse, črve in druge zlonamerne programe z uporabo hevristične metode in tehnike zaznavanja, ki temelji na podpisih. Dvojna tehnika odkrivanja virusov pa je prepričljiva le, kadar daje dobre rezultate. Pri CA si služijo kruh s tem, da so njihove hevristične metode zares impresivne (to pomeni, da odpravijo viruse brez specifičnih definicijskih datotek), saj imajo 100-odstoten uspeh pri odkrivanju in izkoreninjanju neukročene golazni, kar potrjuje poročilo ICSA Labs. Virusne definicije *eTrust Antivirusa* se brezplačno posodabljajo vsak dan (če želite po preteku 90 dni še naprej prejemati posodobitve, se boste na storitev morali naročiti), kar omogoča nenavadno poimenovan Threat and Analysis Response Global Emergency Team podjetja CA, za vas in nas na kratko TARGET.

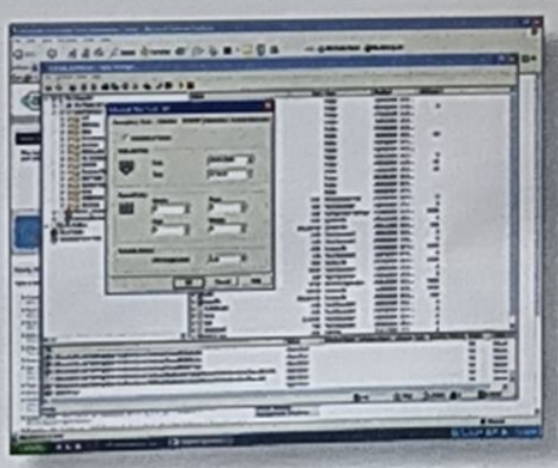
Poleg tega da ponuja temeljite preglede sistema na zahtevo ali po določenem urniku, *eTrust* vključuje tudi realno-časoven nadzor ter pregled vseh prejetih in poslanih datotek za znaki okužbe glede na nastavitve, ki jih določite sami. Nastaviti boste morali tudi pogostost posodabljanja vaših virusnih definicij - če ste pretirano paranoični, je to lahko tudi vsako minuto. **PCF**



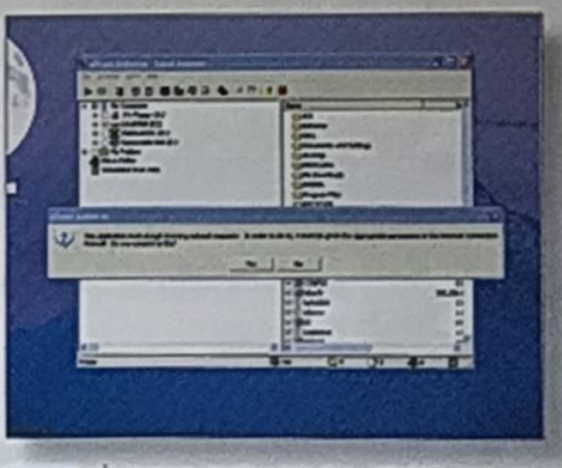
1 Po namestitvi boste morali pozornost najprej posvetiti realno-časovnemu pregledovalniku. Če ste kdaj prej uporabljali kateri drugi protivirusni program, rutino že poznate - izberite pogone in/ali mape, ki jih želite pregledati za morebitno virusno okužbo, za iskanje golazni pa nato kliknite zeleno ikono za pričetek.



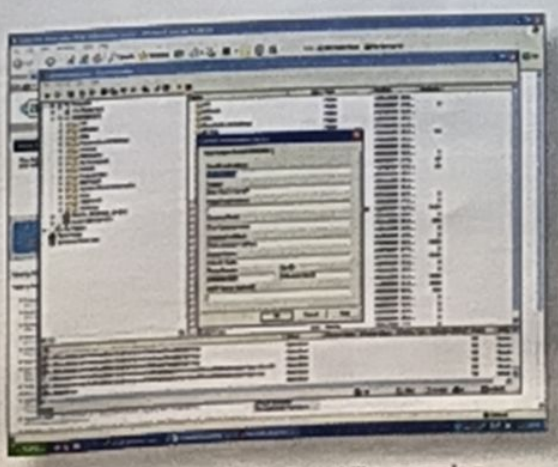
2 Preden boste zagnali pregled celotnega sistema, boste morali prilagoditi nekatere možnosti. Določiti boste morali, ali naj program pregleda tudi pomnilnik, zagonski sektor in stisnjene datoteke ter izbrati med možnostma **InnoculateIT** in **Vet**. Vredno je preizkusiti obe.



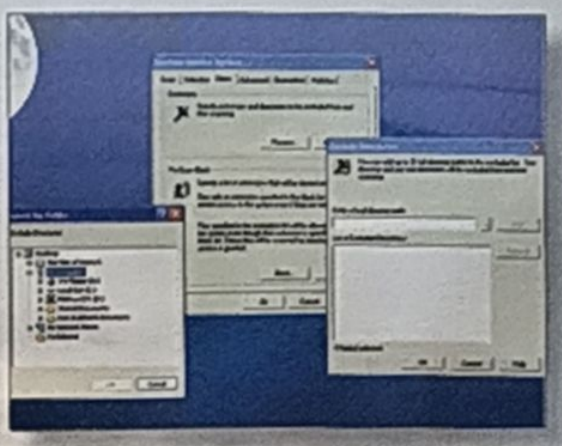
3 Med ikonami v zgornji orodni vrstici izberite **Schedule**. Tukaj lahko nastavite čas, datum in pogostost samodejnega pregleda vašega sistema. Ne skrbite, še zmeraj ga lahko zaustavite, če se zažene takrat, ko uporabljate PC za neko drugo opravilo.



4 Če imate nameščen Windows XP SP2 s privzetim požarnim zidom, boste morali odpreti vrata, ki jih uporablja *eTrust Antivirus*. Na splošno boste morali namestiti orodje **AVEnablePorts.exe**, ki ga najdete na naslovu **ftp://ftp.ca.com/pub/inoculan/AVEnablePorts.exe**.



5 Program ponuja številne oblike ravnanja z virusnimi okužbami. O okuženih datotekah lahko poročate CA (na sliki), jih izbrišete, preimenujete, premaknete ali pa jih poskušate očistiti. Na voljo vam je celo veliko možnosti čiščenja. Prepričajte se, da je omogočena možnost "**System Cure**".



6 Izvrstni možnosti realno-časovnega pregledovalnika, ki bosta skrajšali čas postopka, sta tudi **Exclusion list** in **Pre-Scan blocker**. Slednji je še zlasti koristen, saj ga lahko nastavite tako, da vam dovoljuje odpreti le datoteke, ki so bile pregledane, ali pa tako, da v celoti blokira določena imena datotek.

Nadgradnja

Prihranite denar in zaščitite vaš računalnik za celo leto ali dlje. Obiščite spodnjo spletno stran in si priskrbite letno naročnino za 5.200 SIT, dveletno za 7.000 SIT ali štiriletno za 10.500 SIT.

www.excid.com/futurenet/index.jsp?language=en

NA DISKU

eTrust Anti-Virus
Predmet vodiča na tej strani. Na tokratnem disku boste našli polno funkcionalno različico tega nagrajenega protivirusnega programa, ki vam bo z veseljem omogočila 90 dni zaščite.
www.my-etrust.com

ZoneAlarm
Zahvaljujoč *eTrustu* je vaš PC varen pred virusi - z brezplačnim požarnim zidom *ZoneAlarm* pa lahko priročno preprečite hekerjem, da bi vlamljali v vaš sistem in kradli vaše zasebne datoteke.
www.zonelabs.com

Ukrotite Linux

PCF razgrne tančico s skrivnostnih ukazov Linuxa...

Čeprav strokovnjaki za Linux trdijo, da ukazna vrstica ni potrebna, v resnici lažejo. Ukazna vrstica v Linuxu namreč sploh ni podobna oskubljeni ukazni vrstici v Windows – preko nje lahko brskate po internetu, prebirate vašo elektronsko pošto, klepetate na IRC-ju in celo igrate *Quake*. Ne, ne šalimo se o *Quaku* – v Google vtipkajte **ttyquake** in ga preizkusite.

Preferenčno orodje za ukazno vrstico je Konsole, ki ga v SUSE Linux najdete v **System→ Configuration** v meniju K. Privzeto začnete v vaši domači mapi (home) in ukazna vrstica bo vsebovala vaše uporabniško ime, simbol @ in ime vašega gostitelja, ki mu sledi :~>. Tilda (~) je ime vaše trenutne mape in psevdonim za vašo domačo mapo – ~ lahko vtipkate tako, da pritisnete **Alt Gr+1**.

> "Linux je poln zelo koristnih ukazov"

Tako kot ukazna vrstica v Windows in DOS, tudi Linux uporablja ukaz **cd** za spremembo mape in ukaz **dir** za seznam vsebine. Zato vtipkajte **cd /usr/bin**, pritisnite **Enter**, nato pa vtipkajte **dir** za osnovne izvršilne datoteke. Zagledali boste veliko datotek – Linux je poln zelo koristnih ukazov. Na vašo začetno lokacijo se lahko vrnete na dva načina: **cd ~** pomeni "spremeni mapo na mojo začetno lokacijo", **cd –** pa pomeni "skoči v mapo, v kateri sem bil prej". Z ukazom **cat** lahko natisnete vsebino katerekoli datoteke. Če na primer vtipkate **cat /proc/cpuinfo**, boste natisnili informacije o vašem procesorju.

Z ukazom **wget** lahko prenesete datoteke z interneta, zato lahko **wget ftp.kernel.org/pub/linux/kernel/v2.6/linux-2.6.10.tar.bz2** uporabimo za prenos izvorne kode za jedro Linuxa. Med njenim prenosom lahko poskusite uporabiti **wget** za prenos celotne spletne strani: **wget --mirror --convert-links -p http://www.pcformatslo.net**. Parametri povejo "wget", da mora prenesti celotno stran tako, da prepiše povezave, da lahko po njej brskate tudi lokalno.

Ko se je prenos izvorne kode zaključil, ga raztegnite z ukazom: **tar xfj linux-2.6.10.tar.bz2** – za zagon pa bo potreboval nekaj časa. "x" pomeni "raztegni", "f" pomeni "datoteko, ki jo bom navedel", "j" pa, dokaj nenavadno, pomeni "gre za datoteko .bz2". Ko je postopek končan, lahko poskusite ukaz **grep**, ki v datotekah poišče ustrezno besedilo. Vtipkajte **cd linux-2.6.10**, da se prestavite v novo mapo, nato pa vtipkajte **grep -r XYZ** ". "-r" pomeni "išči rekurzivno po vseh podmapah", XYZ pa boste morali nadomestiti z besedo po vaši izbiri – presenečeni boste, da se bo Linux dejansko zagnal, ko bo vaše iskanje odkrilo nekaj kletvic, ki so jih programerji pustili za sabo v svojih stvaritvah! **PCF**

NA DISKU

Če imate dovolj ukazne vrstice in komaj čakate na vrnitev v deželo klikanja z miško, si oglejte programe na tokratnem disku...

Firefox
Zmogljiv spletni brskalnik, ki vključuje vse funkcije *Internet Explorerja*, vendar brez hroščev.
www.getfirefox.com

Thunderbird
Aplikacija za elektronsko pošto, ki stoji ob boku *Firefoxu*, pomete z *Outlook Expressom* tako glede funkcij, kot tudi po hitrosti.
www.mozilla.com

Gaim
Klepetajte s prijatelji preko AIM, ICQ, MSN, Yahoo! in Jabberja.
http://gaim.sourceforge.net

OpenOffice.org
Drži, da je počasen in da si glede funkcij prizadeva premagati *MS Office*, je pa zato brezplačen paket programov, kajne?
www.openoffice.org

Prevzemite nadzor nad SUSE Pro

Obvladovanje ukazne vrstice je sestavni del uporabe Linuxa

Če ste nadgradili na SUSE 9.2 Professional (glej prejšnjo številko), vam je na razpolago še na tone dodatnih ukazov – različica Personal vsebuje le osnovne (oziroma tiste, za katere SUSE meni, da so osnovni). V SUSE Pro z ukazom "fortune" prikličete naključni citat iz njegove velikanske baze duhovitih izrekov. Zraven dobite tudi Nethack, klasično igro igranja vlog, ki premore bolj kompleksno zgodbo kot katerakoli izmed desetih iger za Windows, ki jih lahko imenujete.

NASVETI IN NAMIGI

Delo z ukazno vrstico pomeni, da boste preizkusili vaše veščine tipkanja: lahko tipkate hitreje kot pokažete in kliknete z miško? Ena izmed uporabnih možnosti je Tab Completion, ki vam omogoča, da vtipkate nekaj prvih črk imena datoteke ali ukaza, pritisk tipke Tab pa ga zaključi namesto vas. Če si več različnih datotek deli enak koren imena, bo pritisk tipke Tab zaključil toliko, kot lahko, vi pa boste morali dodati znak ali dva, ki se razlikujeta, in znova pritisniti tipko Tab.

Z uporabo gumba na spodnji levi strani okna lahko prav tako hkrati zaženete več ukaznih vrstic iz istega okna Konsole.

Napredne aplikacije Štiri stvari, ki jih lahko poskusite, če želite še več...

1 Ukaz **"Top"** je enak Task Managerju v Windows – prikazuje vse programe, ki se izvajajo ob določenem času, skupaj s trenutno porabo procesorja in pomnilnika. Izvajanje programa lahko tukaj tudi prekinete, tako da pritisnete **k**, nato pa vtipkate njegovo številko ID (najdete jo v polju PID na skrajni levi strani).

2 Mogoče je uporabiti tudi izhodne podatke enega programa kot vhodne drugega s simbolom | (**Alt Gr + W**). Na primer: s **ps aux** se izpišejo vsi tekoči programi, vsak v svoji vrstici, **wc** pa prešteje besede in vrstice, zato **ps aux | wc** pošlje določeno število programov, ki se izvajajo, na vaš zaslon.

3 Ste obtičali v tekstovnem načinu, želite pa si pisanih čudes spleta? Uporabite **w3m poljubennaslov.com** za uporabo *w3m*, Linuxovega tekstovnega odjemalca za internet – podpira SSL, slike, razpredelnice in druge kompleksne postavitve. Za premikanje uporabite smerne tipke, Enter za sledenje povezavam, Q pa za izhod.

4 Če bi raje urejali tekstovne datoteke neposredno iz ukazne vrstice, je to zdaj mogoče, zahvaljujoč *Vimu*. Gre za izredno zmogljiv urejevalnik besedila, ki pa zahteva nekaj časa za privajanje – na srečo pa je tukaj tudi ukaz **vimtutor**, ki vas nauči vsega, kar morate vedeti o njegovi uporabi.

Nova številka že v prodaji!

Reviji je priložen CD-ROM z video vodiči, vtičniki in preizkusnimi programi

Tokrat prinašamo opise kar osmih novih fotoaparatov. Od najtanjšega na svetu, pa vse do najdražjega.

Osnovne in napredne tehnike osvetlitve pri digitalnih kompaktnih in zrcalno-refleksnih fotoapratih.

Spremljajte novosti na področju digitalne fotografije in ostanite v koraku s časom.

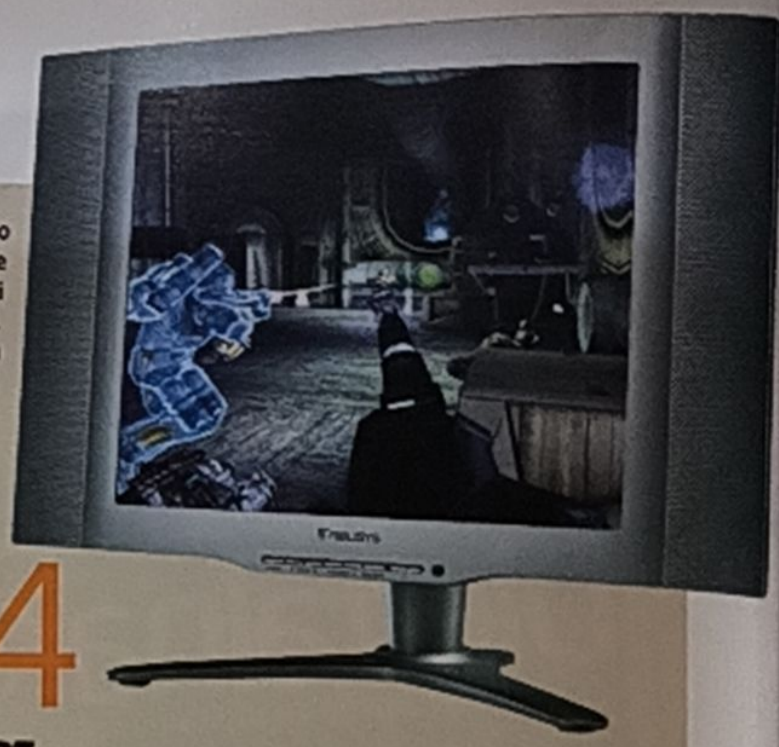
Najlepše stvari v življenju so majhne. Vstopite v svet makro in bližinske fotografije v 8-stranski naslovni temi.

V drugem od petih delov vodiča po plasteh v Photoshopu spoznajte načine spajanja plasti.

20 stvari, ki jih lahko poskusite, če...

Boste znoreli zaradi diska

Častite majhne srebrne škatlice, ki hranijo vse vaše umazane skrivnosti



PC-ju občasno privoščite sistematski pregled. Hvaležen vam bo.

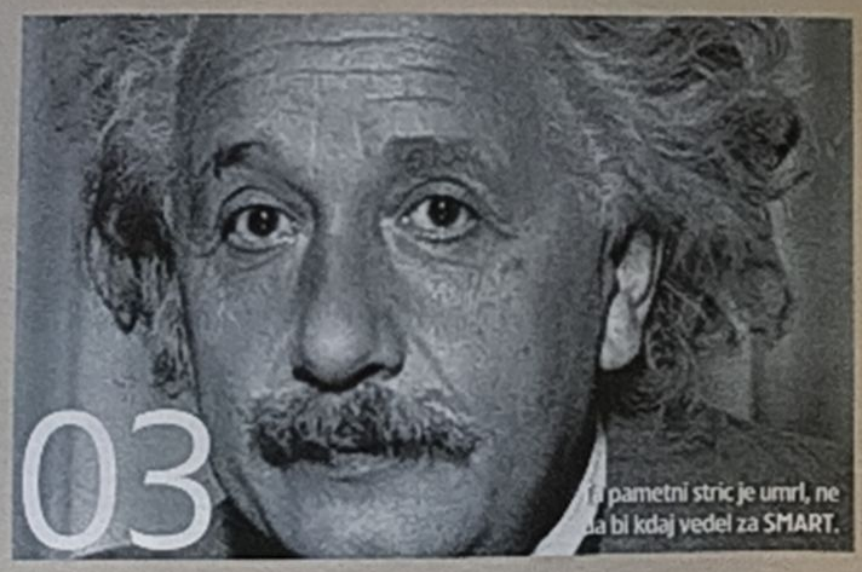
Diamant ima na Mohrovi lestvici trdote rezultat 10, Aljoša 7, Barbara pa le 2.

01
ZLORABA

Prijaviti bi vas morali zaradi zlorabe, ker puščate tiste uboge zapise v natlačeni, pregreti škatli in jih zanemarjate iz tedna v teden, jim ne namenjate niti malo pozornosti, če se kaj zalomi, pa jih še pretepete. Vse našteto je slabo, jasno? Enkrat na mesec vsaj defragmentirajte disk, saj s tem ne boste le izboljšali delovanja, temveč boste tudi izvedeli, če so kje kakšne napake.

02
S konzolo nad disk

Uporabite konzolo **Disk Management**, do katere dostopate preko **Start→Control Panel→Classic View →Administrative Tools→Computer Management**.



03
Ta pametni stric je umrl, ne da bi kdaj vedel za SMART.

SMART

Pogoni Parallel ATA uporabljajo sistem spremljanja napak, imenovan SMART. Ta spremlja delovanje diska in zna predvideti, če ima ta namen umreti. Predvidevanje ni 100-odstotno natančno, a je več kot nič. Da bi delovalo, ga je potrebno omogočiti v BIOS-u.

04
Še SMART

Kako torej do SMART-a? No, za to boste morali najprej narediti izpit za avto, nato pa zbrati okoli 3 milijone tolarjev... Če se vam ne ljubi, pa uporabite katero od mnogih orodij, ki bo preverilo vse podrobnosti. Brezplačen programček je *HDD Health* (**www.panterasoft.com/index**).

05
VEDNO MANJŠE

Z delitvijo diska na manjše particije lahko zaščitite svoje podatke. Če želite particionirati obstoječe diske, na katerih so že podatki, uporabite *Partition Magic*, saj zna program preseliti podatke in vam prihraniti veliko časa.

06
Vse v particije

Na srečo ima Windows XP lastno orodje za particioniranje in upravljanje z diski, in sicer konzolo Disk Management, ki smo jo že omenili. S tem priročnim orodjem lahko preverite vse diske v računalniku, omogoča pa tudi izvajanje osnovnih opravil, ki zadevajo diske in particije. Vsekakor bodite previdni pri uporabi možnosti za brisanje.

07
EJ, PRIDI NAZAJ!

Ste zbrisali datoteke, ki jih ne bi smeli? Lahko bi se vam smejali, pa tega ne bomo počeli, saj se lahko to zgodi tudi v najboljših družinah. Uporabite ta programček, da povrnete zbrisane datoteke **www.snapfiles.com/get/**.

Tukaj nekje se skriva osnovna plošča.

08
STARI ČASI SO BILI BEDNI

V starih časih je bilo vse bedno in vsi, ki trdijo drugače, so zmedeni ali stari. Omejitve velikosti trdih diskov so vedno obstajale. Stari BIOS-i so znali delati le z mizernimi 528Mb diski, nato je prišla na vrsto strojna omejitev na 8,4Gb, pred časom pa je začela renčati še omejitev ATA na 138Gb. Pred kratkim pa je bila predstavljena 48-bitna specifikacija ATA, ki reši večino teh težav. Če Windows XP še vedno ne vidi več kot 138Gb diska, imate prestaro osnovno ploščo, ki jo bo potrebno nadgraditi. Preden kupite novo, poskusite z nadgradnjo BIOS-a vašega PC-ja.

09
Dvomljivi kabli IDE
S kabli IDE bodite izjemno previdni. Če jih mečkate, da bi dobili provizorične okrogle kable, se lahko nadejate cele vrste napak pri prenosih in znatno upočasnite te iste prenose. Saj vam ničesar ne očitamo, le svarimo vas, da bodite previdni.

10
IZMENJALNA DATOTEKA
Verjetno ste že ugotovili, da obstaja tudi možnost "no paging file". Uporabe te možnosti vam ne priporočamo, tudi če imate tono pomnilnika. Programi bodo še vedno zahtevali navidezni pomnilnik in če ta ni na voljo, boste imeli cel kup težav.

11

Udrihanja s sekiro po trdem disku vsekakor ne priporočamo.

12
SMRDLJIVI RAID
Imate težave s krmilnikom za RAID na osnovni plošči? Najprej preverite nastavitve BIOS-a na osnovni plošči in BIOS-a krmilnika. Preberite vsa sporočila na zaslonu, saj boste tako izvedeli, kakšno zaporedje tipk morate pritisniti za prirejanje nastavitev RAID-a. Če ga ne uporabljate, krmilnik onemogočite ali preklopite v način ATA/IDE.

13
VROČI FANTJE
Pogoni Serial ATA so fantastični; tudi če vaš PC trenutno deluje, jih lahko preprosto priključite in pogon bo zaznan in bo delal kot je treba.

14
Izmenjava drugič
Fino je, da lahko z izmenljivimi in zunanjimi diski, ne glede na vrsto povezave, delate kot s standardnimi trdimi diski, če je potrebno obnavljati podatke. In še bolj fino je, da lahko skoraj vse težave s povezavo USB enostavno pripišete gonilnikom. Če uporabljate izmenljive diske, pa vedno počakajte, da bo pogon končal z delom, saj boste drugače izgubili podatke.

15
POGONSKA NOROST
Če želite namestiti Windows XP in imate disk S-ATA in Viin krmilnik (oziroma katerikoli krmilnik, ki ni Intelov), boste potrebovali gonilnike za krmilnik na disketi. Ko se zažene CD Windows XP, pritisnite F6 in pripravite vašo disketo.

16
Brezglavo pritiskanje
Ste zbrisali kakšno datoteko iz digitalnega fotoaparata? Ne skrbite – datoteke so shranjene z uporabo FAT32 in jih lahko rešite kot katerokoli drugo datoteko. Preprosto uporabite programček, ki smo ga omenili v sedmem nasvetu.

17
DRAGE EKSPLOZIJE
BUM! Če raznese vaš pogon, na katerem ste imeli zelo, zelo pomembne podatke, pokličite podjetje Mikro Sistemi (**www.mikro-sistemi.si**), ki je specializirano za reševanje podatkov s poškodovanih diskov.

18
METANJE DISKOV
Tega ne počnite! Diski so izjemno občutljivi na premikanje, še posebej med delovanjem. Če nameravate PC premikati, počnite to, ko je ta ugasnjen.

19
FIZIČNO
Fizične ali električne težave lahko povzročajo zastoje ob zagonu računalnika, ko BIOS poskuša zaznati disk, pa tudi zelo počasno delovanje v Windows, ki ga običajno spremlja klikanje v disku, to pa pomeni, da je poškodovana površina plošče.

20
Na nizkem nivoju
Če menite, da ima vaš disk fizično napako, izkoristite možnost, ki jo ponujajo vsi proizvajalci diskov, in sicer nizkonivojsko odkrivanje in pogosto tudi popravljanje napak. Orodje za iskanje napak v Windows XP sicer zna poiskati slabe sektorje, jih popraviti ali vsaj označiti, a traja celo večnost, preden zaključi z delom. Primerno orodje za vaš disk poiščite na spletni strani proizvajalca, na primer www.maxtor.com, www.seagate.com/support ali www.westerndigital.com.

NASLEDNJI MESEC
KAZNUJTE TRMAST TISKALNIK

11
Izmenjave
Ko nam zmanjka spomina, si stvari pišemo; ko PC-ju zmanjka pomnilnika, si stvari zapiše na disk. Delu diska, ki je temu namenjen, pravimo izmenjalna oziroma ostranjevalna datoteka. Če ta ni dovolj velika, boste imeli kar nekaj težav in deležni boste kupa obvestil o napakah. Če želite spremeniti velikost izmenjalne datoteke, z desnim gumbom miške kliknite na **My Computer** in nato izberite **My Computer →Properties→Advanced→Settings** in kliknite na gumb **Change** v oknu **Performance**.

Osmi DEL

Vohljači

Tomaž Bratuša nam razloži še eno temačno skrivnost hekerjev

Močno upamo, da se zavedate dejstva, da podatki, poslani preko interneta, nikoli ne potujejo neposredno k naslovniku, temveč skozi vrsto vmesnih točk, kot so usmerjevalniki, omrežni prehodi, mostovi in požarni zidovi. Vsi omenjeni posredniki se na nek način ukvarjajo z vašim sporočilom, pri čemer delujejo tako, da sporočilo, ki ni namenjeno njim, posredujejo naprej. (Resnično verjamete, da vsi omenjeni "posredniki" samo posredujejo sporočilo?)

Lokalna omrežja, sestavljena z uporabo stikala (switch) so izjema, saj stikalo ve, kateri računalnik v omrežju ima kateri naslov MAC in lahko podatke pošlje samo želenemu sistemu. Povsem druga zgodba pa je, kadar za izgradnjo omrežja uporabimo navadna vozlišča (hube). V tem primeru namreč vsak pošiljatelj pošlje sporočilo vsem uporabnikom omrežja, pri čemer običajno odgovori samo sistem, na katerega so bili podatki naslovljeni.

Tudi v primeru uporabe stikal se administratorji pogosto poslužujejo metode, v kateri ima omrežno stikalo ena vrata nastavljena tako, da sprejema vsa sporočila z omrežja in jih ustrezno posreduje. Kar lahko storijo administratorji, pa lahko brez težav naredijo tudi hekerji, saj je meja, ki ločuje oba bregova, izredno tanka.

"Vohljači dosegajo nekakšen kultni status, ob njihovi omembi pa navadni uporabniki pomislijo na nekakšno črno magijo."

VOHLJANJE

Kaj pravzaprav so vohljači oziroma "snifferji"? To so naprave, ki lovijo omrežne komunikacije, njihova uporaba pa je namenjena analizi omrežnega prometa in s tem odkrivanju potencialnih pomanjkljivosti v omrežnem prometu. Ime "sniffer" je nastalo na podlagi istoimenskega izdelka podjetja Network General Corporation, saj je podjetje s svojim izdelkom dominiralo na tržišču analize protokolov in mrežnega prometa.

Kot velja tudi za druge izdelke, obstaja več vrst vohljačev, saj so posamezni izdelki namenjeni analizi različnih protokolov. Vsem je skupno to, da imajo sposobnost analiziranja vsaj naslednjih protokolov: standardni ethernet, TCP/IP, IPX in DECNet.

Vohljači so vedno kombinacija strojne in programske opreme in so ponavadi precej dragi, saj jih proizvajalci prodajajo skupaj s "posebno" računalniško opremo. Na drugi strani imamo ponovno brezplačne izdelke, ki so poceni in prosto razširljivi.

Vohljači se pomembno razlikujejo od programov, ki lovijo samo pritiske tipk na tipkovnici – tako imenovanih "keyloggerjev". Vohljači namreč zajemajo dejanski promet v omrežju, kar storijo tako, da postavijo mrežno kartico v promiskuitetni način delovanja.

Mimogrede – programe, ki beležijo pritiske tipk in/ali posnamejo zaslon žrtve, večina protivirusnih programov slabo zaznava. Vzrok je v tem, da so nekateri tovrstni izdelki komercialne narave in so namenjeni vohunjenju. Podrobnosti vam bomo razkrili v katerem od prihodnjih člankov.

Za razumevanje prej omenjenega promiskuitetnega načina delovanja bomo najprej na kratko razložili strukturo in delovanje lokalnega računalniškega omrežja – LAN (Local Area Network). Lokalna omrežja so majhna omrežja (znotraj podjetja, zgradbe) v katerih je ponavadi promet speljan preko kablov (lahko tudi brezžično). Poznamo več vrst povezovalnih kablov, ki prenašajo podatke z različnimi hitrostmi in na različnih razdaljah. Podatki potujejo v majhnih enotah, imenovanih okvirji (frames), ki so sestavljeni iz več delov, od katerih vsak nosi posebne informacije. Prvih 12 bajtov intranetnega okvirja na primer nosi podatke o cilju in izvoru podatkov, preostali del paketa pa nosi prave uporabnikove podatke. Za obdelavo intranetnih okvirjev skrbi v računalniku programska oprema, imenovana gonilnik za omrežje (network driver). V nadaljevanju so okvirji posredovani mrežni kartici, od te pa preko kablov do ciljnega računalnika, kjer mrežna kartica tega računalnika sprejme okvirje in jih posreduje

MAC, MAC, MAC!

Razlaga pojmov, ki se ves čas omenjata

Naslov MAC (Media Access Control) je enoumno določen naslov računalnika, definiran na nivoju strojne opreme. V omrežjih Ethernet je to njegov naslov v krajevnem omrežju. Ko je računalnik povezan na internet, se naslovu MAC priredi ustrezen naslov IP.

Intranet je zasebno omrežje znotraj podjetja ali organizacije, ki uporablja podobno programsko opremo, kot jo najdemo na internetu, le da je samo za lokalno uporabo. Zaradi vedno večje priljubljenosti intraneta se večina internetnih orodij uporablja tudi v intranetih.

operacijskemu sistemu.

Če postavimo sistem v promiskuitetni način dela, bo sprejemal vse pakete in okvirje v omrežju, ne le tistih, ki so naslovljeni izključno nanj. Na tak način nastavljen sistem je vohljač.

Zelo znan napad z uporabo vohljača je bil napad na Rahul.net, kjer je bil vohljač v igri samo 18 ur. V tem času je bilo zaznanih nekaj sto vdorov v sisteme, vključno s sistemi mornarice ZDA, IBM, Naso in nekaj univerzami v Kanadi, Izraelu, na Tajvanu in v Belgiji.

NEVARNOST ALI NE

Vohljači predstavljajo visok nivo nevarnosti iz zelo preprostih razlogov: zajemajo uporabniška imena in gesla, zajemajo zaupne informacije in se lahko uporabijo tudi za prodor varnostnih sistemov sosednjih omrežij.

Kot tudi pri ostalih varnostnih orodjih dosegajo vohljači nekakšen kultni status, ob njihovi omembi pa navadni uporabniki pomislijo na nekakšno črno magijo, ki jo uporabljajo zgolj hekerji, kriminalci, tajni agenti in podobna mitološka bitja. V resnici so vohljači samo še eno orodje za diagnosticiranje omrežnih problemov in so prosto dostopni na internetu.

Eden od razlogov, zakaj vohljači niso več tako nevarni, je ta, da je večina zaupnih podatkov danes šifriranih. Javni nešifrirani servisi počasi izginjajo z interneta, na primer telnet in njegovo pošiljanje gesel in uporabniških imen v navadni tekstovni obliki. Telnet je nadomestil SSH, ki šifrira vsak del seje telnet. Uporabniki za prijavljanje na spletne strani vedno pogosteje uporabljajo SSL (Secure Sockets Layer) in za prenose datotek Secure FTP (SFTP). Kar naravnost vam bomo povedali – če za prenose pomembnih podatkov še vedno uporabljate nešifrirano povezavo, boste za izgubo podatkov krivi sami!

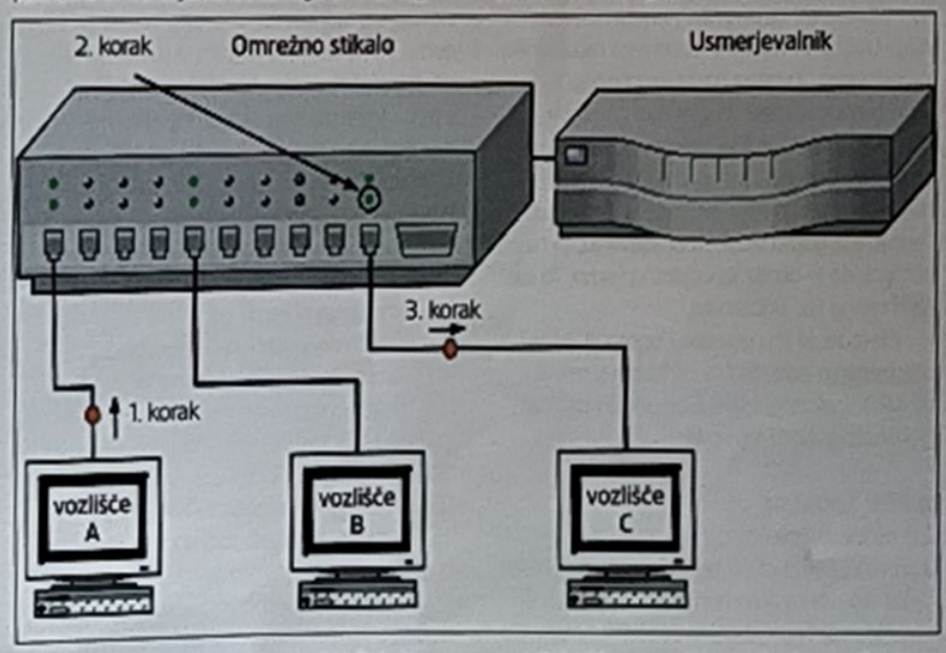
Vohljače lahko najdemo povsod v omrežju. Kljub temu pa obstajajo strateške točke, ki jih imajo napadalci najraje. Najpogosteje se vohljači namestijo v bližino sistemov, ki sprejemajo veliko gesel, oziroma predstavljajo vrata za komunikacijo z zunanjimi omrežji. Vohljače je izredno težko odkriti, saj so pasivni programi, kar pomeni, da ne obremenjujejo omrežnih virov. To velja samo za primere, kadar "računalniški vlomilec" deluje pametno in ne zajema celotnega omrežnega prometa, temveč samo nekaj začetnih bajtov vzpostavljene komunikacije.

Če ste v skrbeh zaradi zlorabe vohljačev, se spomnite na dve stvari: prvič, vohljači morajo biti nameščeni na vašem lokalnem omrežju oziroma na posredni točki (recimo na glavnem usmerjevalniku) na internetu, da bi lahko predstavljali nevarnost za vaše omrežje. Kot drugo pa ne pozabite, da je zaradi današnjih standardov šifriranja prestrezanje podatkov izjemno težavno, razen pri uporabnikih, ki ne uporabljajo enkripcije.

Tukaj je nekaj programov, s katerimi lahko odkrivate vohljače v različnih operacijskih sistemih: *Snifftest* (**www.unitedcouncil.org**), *Nitwit* (**www.7thsphere.com**) in *Promisc* (**http://geek-girl.com**).

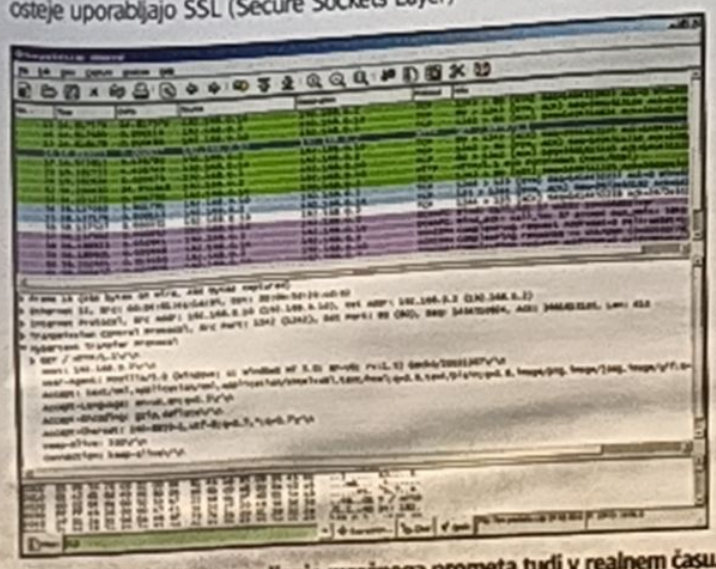
STIKALA

Tudi omrežja, sestavljena s pomočjo stikal, so zelo napredovala v zaščiti podatkov, vendar pa je na takšnih omrežjih podatke vseeno mogoče prestrezati z uporabo naprednejših orodij, kot je *Dsniff*, in kančkom iznajdljivosti. V pogovorih s sistemskimi administratorji v slovenskih podjetjih pogosto ugotavljamo, da so prepričani, da so z uporabo stikal onemogočili prestrezanje podatkov. Pa poglejmo, če je to res.

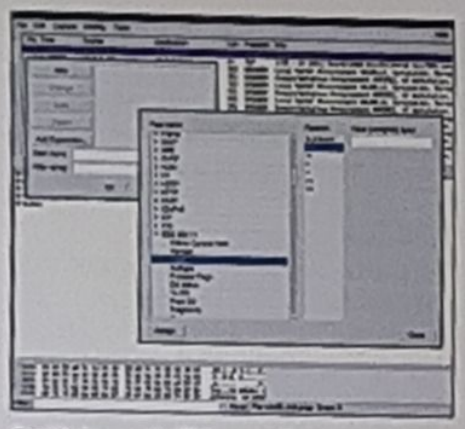


Kot vidimo na sliki, poteka komunikacija med A in C tako, da najprej A pošlje sporočilo C. Nato stikalo pregleda sporočilo in ugotovi, kateremu sistemu v omrežju je sporočilo namenjeno. Stikalo poveže oba sistema v "zasebno" komunikacijo. Na koncu C sprejme sporočilo, preveri, če je sporočilo namenjeno njemu, in ga obdeluje naprej.

V tem primeru vidimo, da delovne postaje še vedno preverijo ciljni naslov, kljub temu, da jim stikalo zagotavlja, da je sporočilo namenjeno izključno njim. Takšno preverjanje je



Ethereal omogoča spremljanje mrežnega prometa tudi v realnem času.



Grafični uporabniški vmesnik programa Ethereal v veliki meri olajša ustvarjanje in shranjevanje filtrov.

dobrodošlo, saj se omrežja nenehno spreminjajo (zaradi povezave prenosnega računalnika in podobno). Tovrstna nastavitev ponuja vrsto prednosti med drugim tudi zmanjšanje količine prometa, saj se promet pošilja samo naslovniku, in ne vsem sistemom v omrežju. Napadalcu predstavlja okolje te vrste oviro, vendar, kot bomo videli v nadaljevanju, to ne pomeni, da je okolje stoodstotno varno. To ste pa verjetno kar pričakovali.

Metode, ki jih napadalci uporabljajo za prestrezanje podatkov v omrežjih s stikali, so ARP Spoofing, MAC Flooding in pa MAC Duplicating. Spoznajmo jih.

■ ARP Spoofing

Ena osnovnih operacij, okrog katere se odvija protokol Ethernet, so zahteve in odgovori ARP. Kadar želi sistem A komunicirati s sistemom C, mu mora najprej poslati zahtevo ARP. Sistem C nato odvrne z odgovorom ARP, ki vključuje tudi njegov naslov MAC. Tudi v omrežju, katerega sestavni del je stikalo, se zahteva ARP pošlje vsem sistemom v omrežju. Ravno v tem delu se pojavi priložnost, da napadalec s sistema B pošlje ponarejen odgovor, v katerem trdi, da ima naslov MAC sistema C. Sistem A bo nato promet naslavljal na sistem B, pri čemer bo zmotno prepričan, da komunicira s sistemom C. Da bi tovrsten napad popolnoma uspel, mora imeti napadalec sposobnost posredovanja sporočil do sistema C (IP forwarding). Značilni orodji za izvajanje tovrstnih napadov sta *Dsniff* in *Parasite*.

■ MAC Flooding

Ker so stikala odgovorna za ustvarjanje navideznih povezav med sistemi, morajo vzdrževati tabelo, ki jim omogoča sledenje, kateri naslov MAC je povezan s katerimi fizičnimi vrati na stikalu. Ker je količina pomnilnika za vzdrževanje tovrstnih tabel omejena, lahko napadalec to izkoristi tako, da stikalo bombardira z neobstoječimi naslovi MAC. Stikalo bo zaradi nastale zmede pričelo s prepuščanjem celotnega prometa, kar pomeni, da bo ves promet posredovalo vsem sistemom v omrežju. V takšni situaciji bo deloval tudi najbolj preprost vohljač.

■ MAC Duplicating

Mrežni promet Ethernet temelji na osnovi naslovov MAC, zato je za napadalca najenostavnejša izvedba napada ta, da preprosto ponaredi naslov MAC svojega sistema. To pomeni, da napadalec ponaredi naslov MAC sistema B tako, da bo le-ta imel isti naslov kot sistem, katerega podatke želi prestrezati. Večina uporabnikov se ne zaveda, da je ponarejanje naslova MAC zelo enostavno tako v sistemih Linux, kot tudi Windows. Napad se razlikuje od napada tipa ARP Spoofing, saj v tem primeru prelisičimo stikalo, medtem ko v primeru ARP Spoofinga prelisičimo tabelo ARP tarče. Ravno tako v tem primeru ne potrebujemo dodatnega dela s preusmerjanjem prometa do tarče, saj bo stikalo pošiljalo podatke obema sistemoma z istim naslovom MAC.

ORODJARNA

Ethereal smo izbrali zaradi enostavnosti, preglednosti in predvsem sposobnosti, ki vključujejo tudi elemente orodij, kot sta tcpdump in Windump. Program vključuje posebnosti, kot je npr. uporaba knjižnic "pcap" in s tem pregledovanje omrežnega prometa v realnem času. Odlikuje pa ga tudi to, da je brezplačen in prilagodljiv tako za okolja Windows, kakor tudi UNIX.

V zgornjem oknu programa izberemo paket, ki nas zanima, nakar lahko v srednjem oknu pregledujemo podrobne informacije o vsakem zaglavju paketa, vključno s TCP, IP in Ethernet. Spodnji okvir uporabniškega vmesnika vsebuje informacije v šestnajstiškem zapisu in zapisu ASCII, ki potujejo v paketu. Če uporabnik uporablja FTP, HTTP (spletna pošta ipd.), TELNET ali POP3, obstaja velika verjetnost, da boste med drugim našli tudi uporabniška imena in gesla za dostop do storitev.

Dobra lastnost *Ethereala* je tudi to, da vključuje kar nekaj dodatnih programov, ki omogočajo učinkovito grafično prikazovanje statistike in hkrati omogočajo popolnoma samodejno dekodiranje številnih protokolov.

Ethereal boste našli na spletnem naslovu **www.ethereal.com**, ob namestitvi pa zahteva, da imate na sistemu že nameščeno knjižnico pcap, katere najnovejšo različico prav tako najdete na omenjenem naslovu.

Dva manj znana "vohljača" sta *Esniff*, ki ga lahko najdete na naslovu **www.chaotic.com**, ali **www.rootshell.com**, in *Gobbler*. Prvi je standarden vohljač, namenjen okolju UNIX, njegovo stvaritev pa je prvi predstavil internetni hekerski časopis Phrack (**www.phrack.com**). *Gobbler* pa je izvrstno orodje, če se želite o vohljačih naučiti kaj več. Narejen je za okolji DOS in Windows, potrebno pa je poudariti, da aplikacija ni preveč prijazna za uporabnika, zato si je za razumevanje njenega delovanja potrebno vzeti čas. *Gobbler* lahko uporabljamo lokalno ali preko omrežja, vključuje pa tudi funkcije za filtriranje točno določenih paketov oziroma informacij.

Legenda na tem področju je prav gotovo *Dsniff*. To je zbirka brezplačnih orodij, katerih namen je testiranje varnosti omrežij. Kot smo do sedaj že videli, pa je mogoče tovrstna orodja uporabiti tudi v zle namene, kot sta vohljanje in ugrabljanje sej.

Dsniff je dostopen na spletni strani **www.monkey.org/~dugsong/dsniff** in je namenjen izključno operacijskim sistemom Unix. Namestitev programa je običajna za Unix: configure, make, make install. Več o njem preberite v okvirčku.

DOVOLJ ZA DANES

V tem članku smo vam predstavili nekatera izredno nevarna orodja, ki napadalcem omogočajo celo prestrezanje šifriranega prometa. Edina pomanjkljivost, ki jo imajo tovrstna orodja, je ta, da so uporabna izključno na lokalnih omrežjih. Še en razlog več torej, da se dobro prepričate, katerim uporabnikom dovoljujete dostop v vaše lokalno omrežje.

Kot povzetek bi poudarili, da je vohljače mogoče učinkovito onemogočiti predvsem z varno topografijo omrežja, vključno s stikali, usmerjevalniki in mostovi, zlasti pa je pomembno kriptiranje podatkov, ki vsiljivcu v veliki meri zmanjša možnosti za uspeh. Seveda pa absolutne varnosti tudi na tem področju informacijske tehnologije ni.

Tomaž Bratuša

DSNIFFOVA KLAPA

Spoznajte orodja legendarnega *Dsniffa*

Arpspoof je orodje v sklopu *Dsniffa*, ki omogoča ponarejanje odgovorov ARP. Spomnite se, da je protokol ARP tisti, ki mapira naslove IP in lokalne naslove MAC. Zahteve ARP poslane vsem sistemom v lokalnem omrežju v stilu "Živijo, katera od vaših mrežnih kartic ima naslov IP 192.168.1.100?" Napadalec, ki uporablja *Arpspoof* bo na takšno zahtevo odgovoril pritrdilno in vohljanje se lahko prične. Uporaba *Arpspoof* je omejena na ukazno vrstico pri čemer se sintaksa glasi: arpspoof IP_naslov_tarče.

Najbolj popularna tarča v LAN-u je prav gotovo glavni usmerjevalnik, saj gre preko njega celoten omrežni promet.

Dnsspoof deluje podobno kot *Arpspoof*, pri čemer dovoljuje, da ponaredite odgovore DNS za strežnike DNS na lokalnem omrežju. Ker se DNS zanaša na User Datagram Protocol (UDP), ki je nepovezovalni protokol, bo odjemalec DNS poslal zahtevo in nato pričakoval odgovor. Orodje *Dnsspoof* bo enostavno ponaredilo odgovor in poskušalo prehiteti pravi strežnik DNS.

Dsniff je torej napredno vohljalo, ki prepoznava več vrst različnih protokolov, vključno s telnet, FTP, SMTP, POP, IMAP, HTTP, CVS, Citrix, SMB, Oracle in še nekaterih manj razširjenih. *Ethereal* je vsekakor odlično orodje za zajemanje mrežnega prometa, vendar pa je *Dsniff* uporaben za točno določeno nalogo. Naloga *Dsniffa* je namreč izključno učinkovito pridobivanje uporabniških imen in gesel. Ostala orodja v sklopu paketa *Dsniff* so:

- ***Macof*** povzroči poplavo neobstoječih naslovov MAC in s tem prisili omrežno stikalo v oddajanje prometa na vse naslove v omrežju.
- ***Mailsnarf*** pridobiva gesla iz protokolov elektronske pošte, kot sta SMTP in POP.
- ***Msgsnarf*** zbira informacije iz popularnih programov, kot so IRC, ICQ, MSN, Yahoo...
- ***Sshmitm*** je eno bolj neprijetnih orodij, saj omogoča prestrezanje šifriranega prometa SSH.
- ***Tcpkill*** je orodje, ki poskuša ubiti povezavo TCP z vmešavanjem v promet na omrežju in pošiljanjem bitov RST.
- ***Webmitm*** je orodje za HTTPS in omogoča vrinjanje ponarejenega certifikata ter napad tipa "man-in-the-middle" (bolj podrobno smo o tem razpravljali v PCF36).
- ***Webspy*** je orodje, ki omogoča prestrezanje spletnega prometa določenega sistema v lokalnem omrežju, pri čemer se poveže z brskalnikom *Netscape*. To nam omogoča, da spremljamo določenega uporabnika in v svojem brskalniku opazujemo spletne strani, ki jih ta uporabnik trenutno obiskuje.

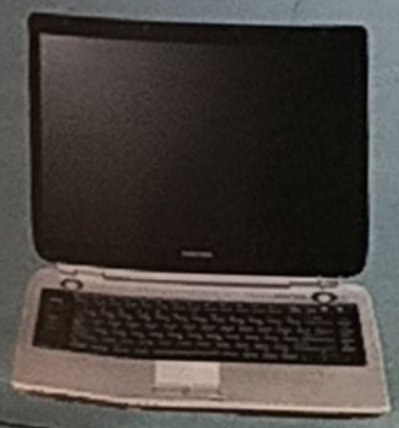
Toshiba priporoča
Microsoft® Windows® XP Professional.

TOSHIBA

SAMO NAJBOLJŠI OSTANEJO MIRNI, TUDI POD PRITISKOM. KJERKOLI, KADARKOLI.

TECRA A4: Pripravljen na karkoli, s trdnim magnezijevim ohišjem in najnovejšo Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, za odlično brezžično delovanje

Kadar se poveča tempo dela, potrebujete notesnik, ki vam zagotavlja vrhunsko delovanje, ne glede na okoliščine. Mamljive zmogljivosti najnovejše Intel® Centrino™ mobilne tehnologije nudijo nemoteno povezavo in podaljšajo delovanje bateriji. Vsaka Tecra opravi stroge teste kvalitete, za povečanje zmogljivosti in dokončne zanesljivosti na poti.



Satellite Pro M30-114: zmogljiv Intel Centrino 1.8A Procesor, 512MB DDR RAM, 80GB HDD S.M.A.R.T., 15.4" TFT WXGA zaslon, Super Multi drive enota, GeForce FX Go5200 (64MB), LAN, WiFi b/g, TV izhod, IEEE 1394, Fast IR, SD Card reža, 3 x USB 2.0, magnezijevo ohišje, MS WIN XP Pro, Harman Kardon SRS Surround Sound, 2,78 kg, 2 letna mednarodna garancija, brezžična miška, torbica.

Vroča ponudba za sodobno mobilno strokovnost.

Cena: **389.900 SIT** brez DDV (467.880 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

INEA

Izberite svobodo.

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

Gregor Mraz
NE PREMAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri Kviz

Če se preveč najeste, ne boste mogli razmišljati.

1 **Katera grafična kartica ima najvišji rezultat v 3DMarku 2003?**
a) Radeon X800 Pro
b) Radeon 9800 XT
c) GeForce 6800 GT
d) GeForce 6800 Ultra

2 **Kakšna je razlika med karticama GeForce 6800 in X800 Pro v *Doom 3*?**
a) Manj kot 10fps
b) 10–20fps
c) 20–30fps
d) Več kot 30fps

3 **Katere kartice zmorejo več kot 80fps v *Far Cry*, demo Cooler01?**
a) Vse
b) Samo kartice GeForce
c) Samo 6800 Ultra
d) Nobena

4 **Katere kartice zmorejo manj kot 100fps v *Call of Duty*?**
a) Vse
b) Samo kartice Radeon
c) Samo 9800 XT
d) Nobena

5 **Katera je najdražja?**
a) Radeon X800 Pro
b) Radeon 9800 XT
c) GeForce 6800 GT
d) GeForce 6800 Ultra

Odgovori na strani 97

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in ranco v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadn.-pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč prihaja!

Medtem ko poskakuje po travniku kot stekel velikonočni zajec, Gregor Mraz deli žaljivke, pomoč in čokoladna jajca

RAM

Vprašajte Aljošo

V Imam eno težavo, pa bi rad "vprašal Gregorja", a nikjer ne najdem njegovega naslova, zato pišem vam. Moj oče ima star računalnik (PII, 400MHz) in bi želel nadgraditi pomnilnik. Ne vem pa, kakšen pomnilnik moram kupiti in kdo ga proizvaja. Mi lahko prosim pomagate?

JANEZ

O Za: Gregor
Od: Aljoša
Zadeva: nova oblika

Pravkar sem moral za pet minut prekiniti pisanje uvodnika, da sem ti lahko posredoval to sporočilo bralca, ki pravi, da ne najde naslova za rubriko Vprašajte Gregorja. Očitno naslov ni dovolj na veliko natisnjen, zato sem se odločil, da bom tvojo rubriko skrajšal na samo dve strani, na ostalem prostoru pa bomo na veliko natisnili tvoj naslov.

Za: Aljoša
Od: Gregor
Zadeva: Re: nova oblika

Ni problema, samo da bo moj honorar ostal enak.

Za: Gregor
Od: Aljoša
Zadeva: Re: Re: nova oblika

> Ni problema, samo da bo moj honorar ostal enak.
Sanjaj ;-)

Za: Aljoša
Od: Gregor
Zadeva: Re: Re: Re: nova oblika

>> Ni problema, samo da bo moj honorar ostal enak.
>Sanjaj
Če je pa tako, pa na preostalem prostoru na veliko natisni naslov www.crucial.com. Čarovnik za izbiro pomnilnika, ki ga imajo na svoji spletni strani je hudo uporabna zadeva. Če me potrebuješ, bom dremal v viseči mreži do konca dneva.

MODEMI

Počasna povezava

V Moja internetna povezava je veliko počasnejša in ogromno strani se sploh noče odpreti. Pogosto kliknem na povezavo in stran se začne nalagati, potem pa se nalaganje kar ustavi. Tudi slik ne morem odpirati. Ko poskusim, se mi odpre neko okno. Na PC-ju nimam nobenega čudnega programa, protivirusne zaščite pa še nimam. Imam še en problem. Ko prekinem povezavo, se ne morem več povezati, dokler računalnika ponovno ne zaženem. Kaj je narobe?

ROBI

O Uh, no, pojma nimam. Verjetno bi pomagalo, če bi mi povedal, koliko počasnejša je povezava in če je sploh kdaj pošteno delala, kaj si v zadnjem času spreminjal in kako se povezuješ. Koristilo bi tudi, če bi mi povedal, kakšno je tisto "neko okno" in v bistvu vsaj nekaj o tvoji težavi.

Eno je jasno: ne spadaš med najbolj brihtne osebke pod soncem. Zabavni del mojega dela pa je, da zbiram pisma ne najbolj brihtnih osebkov pod soncem in poskušam iz polpismenih tarnanj iztisniti dovolj informacij, da bi lahko ponudil vsaj približno soliden nasvet. (A ta del ni tako zabaven kot dejstvo, da lahko mirno razmetavam žaljivke.)

Iz tvojega sporočila sem uspel razbrati, da uporabljaš klicno povezavo in da ti Windows javlja napako ali noče odpirati strani z multimedijsko vsebino. Razlog za to je lahko star ali nezdružljiv brskalnik ali pa imaš čudne gonilnike za modem. Če so se težave s povezavo začele pojavljati pred kratkim, kar naenkrat in so vse prej

kot zanemarljive, je lahko problem tudi v tem, da te je čas povozil. Za brskanje po spletu ne potrebuješ božjastno močnega računalnika, a bi lahko naredil vsaj nekaj, da bo zadeva delovala, kot bi morala. Windows 98 z generičnim 56K modemom in *Internet Explorerjem 4* danes ni več dovolj.

TRDI DISKI

Transplantacija diska

V Ali obstaja možnost, da bi disk iz mojega starega računalnika, ki je pred kratkim odpovedal, uporabil v računalniku moje punce? Rad bi uporabljal oba diska, pa ne vem, kako. Moj stari PC je imel Fujitsujev 20Gb disk, nameščen pa sem imel Windows XP Pro. Drugi PC je Pentium III s Fujitsujevim 9Gb diskom (mislim, da je tako). Na tistem disku je trenutno nameščen Windows 98SE, sistem, ki ga ne prenesem. Diska moje punce ne bi rad formatiral, da bi namestil XP, ker ima na njem shranjenih ogromno datotek, ki jih ne želi izgubiti. Moj disk sem poskusil vgraditi v njen računalnik. Nastavil sem ga na položaj slave in nastavil vse potrebno v BIOS-u, a ko zaženem sistem, se pojavi samo prazen zaslon z nekakšnim obvestilom o napaki. Ali lahko sploh poganjam dva operacijska sistema na enem računalniku ali naj kar obupam? Na 20Gb disku imam ogromno glasbe in pomembnih datotek, ki jih ne želim izgubiti.

Čez približno tri mesece, ko si bom lahko privoščil, bom verjetno kupil sistem s P4 2,8GHz, trenutno pa se moram sprijazniti z računalnikom, ki ga imam.

TOMAŽ

OK, kaj je spet s temi nejasnimi pismi? Sploh me ne zanimajo "nekakšna obvestila o napaki" – hočem vedeti, kaj točno piše v obvestilu! A zdravniku tudi poveš, da si šel na rentgen in je ta pokazal kup kosti? Potrebujem natančne informacije! Ali se je računalnik tvoje deklice sesul med procesom POST? Se je sesul med zaznavanjem diska? A je odpovedal sodelovanje med zagonom Windows? In če smo že pri tem – zakaj je umrl tvoj računalnik? Prenašanje diska na drug sistem, ko je ta enega že sesul, je kot da bi Elvisa uporabil za darovalca srca.

Z uporabo mojih jedjevskih diagnostičnih moči se bom opri na slutnjo in ti povedal, da imaš mogoče težave z napajanjem. Uborni Pentium III, ki si ga lasti tvoje dekle, ima verjetno ravno dovolj moči, da poganja tisti en disk in preprosto ne zmore dodatnih naporov na račun dodatnega diska – pa čeprav je tako beden, kot je tvoj. V bistvu sploh ni nobenega razloga, da bi upošteval nasvet in zamenjal napajalnik, ker si mi dal točno nič informacij, na katere se lahko oprem in svetujem.

Druga ideja, ki mi pade v glavo, in s katero si lahko krajšaš čas, dokler ne kupiš "über" 2,8GHz stroja, je ta, da svoj disk preprosto nastaviš kot master in tistega z Win98 kot slave. Tako boš lahko zagnal XP, ne da bi moral karkoli ponovno nameščati. Če problem seveda ni v napajanju. Če je, zadeva seveda ne bo delala.

NAPAJALNIK

Čudni zagoni

V Že nekaj časa brskam po spletu, da bi našel rešitev za mojo težavo, pa nisem našel ničesar konkretnega. Ko zaženem računalnik, ta dela nekaj sekund, se ugasne za nekaj sekund in se nato sam ponovno zažene in normalno naloži sistem, potem pa vse dela brez težav. Ugotovil sem pa, da se to zgodi samo takrat, ko PC izklopim z napajanja (izvlečem napajalni kabel). Če računalnik samo ugasnem in ne izvlečem napajalnega kabla, te težave ni in se normalno zažene, ko ga spet prižgem.

ERNEST

O In zakaj se torej igraš z napajalnim kablom? A si mogoče eden tistih čudakov, ki izklopi vse električne naprave, preden gre spat, da ponoči ne bi zgorela hiša? Moj stric to počne in me spravlja ob živce. Če mu bo kdaj zgorela hiša, se bo to zgodilo zato, ker bo pustil prižgano cigareto poleg kupa časopisov, ne pa zato, ker je lučka na kasetofonu prižgana.

In prosim, če me ne moriš z idejami, kot je "če bi vsi ljudje na svetu čez noč izklapljali televizije, bi prihranili dovolj elektrike, da bi lahko zaprli vse nuklearne elektrarne". Količina elektrike, ki je bila potrebna, da sem zavrel vodo za skodelico kave, ki sem jo potreboval, da sem zbral dovolj potrpljenja za ta odgovor, daleč presega količino elektrike, ki jo tvoj PC porabi v mirovanju za časa njegovega, tvojega in mojega življenja. Zdaj, ko imam nekaj več kave, pa lahko kofein usmerim v bolj konstruktivne vode in ti povem, da je tvoj napajalnik fuč. No, pa smo našli napako. Ko ga prižgeš, napetost na eni od 5-voltnih linij verjetno preveč niha, osnovna plošča pa si to nihanje napačno predstavlja kot zahtevo po tem, da se ugasne. Ko se napetost stabilizira, se plošča spet zbudi in ostane budna. Če samo ugasneš PC, ne da bi ga izklopil iz električnega omrežja, se to ne zgodi, ker je napajalnik še vedno povezan. Rešitev → nov napajalnik.

GRAFIČNE KARTICE

Katero kartico?

V Trenutno si sestavljam nov računalnik, ki ima novo vodilo PCI Express. Imam že osno-

FAQ

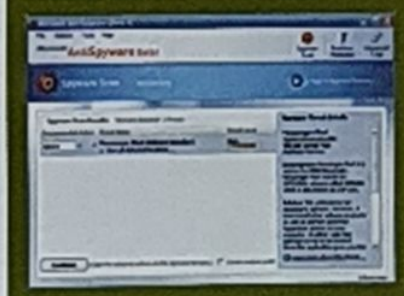
Kdo kontrolira kontrolorje? Spoznajte Atlanto.

Kaj sploh je?

Microsoftov program proti spywaru.

Ah. Pa sem mislil, da dajejo kodna imena izdelkom samo po mestih v rodnem Washingtonu.

Pusti zdaj to! Gre za velik razvojni projekt podjetja, ki se je doslej dosledno izogibalo vsemu, kar ima kakršnokoli zvezo z zaznavanjem škodljivih programov na računalnikih.



Ali bo zadeva del Windows?

To še ni čisto jasno. Atlanto so dali v test lastnim zaposlenim 6. januarja letos. Če se opremo na dosedanjo prakso, bo Microsoft Atlanto vključil v Windows XP ali jo ponudil preko spleta. Drugi proizvajalci tovrstne programske opreme bi jih seveda tožili, a ima Microsoft tokrat precej močnejši položaj.

Zakaj?

Ker je Atlanta samo predelana različica največjega tovrstnega komercialnega programa, Gianta. Microsoft je največjega tekmeca v celoti pogoltnil in si s tem zagotovil, da so ostali samo tisti tekmeci, ki jih bo lahko zmlel na sodišču.

A ni veliko brezplačnih programov, ki že tako ali tako počno isto stvar?

Seveda so in mnogi trdijo, da bi Microsoft z zaračunavanjem za Atlanto samo dobival denar na račun varnostnih lukenj, ki jih je uspel spregledati v *Internet Explorerju*.

Belinea · IZJEMNE CENE!

Belinea 10 17 30
17" LCD monitor
TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 13ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Zvočniki, DVI-D
Nastavljiv po višini
67.900,-

Belinea 10 19 10
19" LCD monitor
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Zvočniki, DVI-D
89.900,-

Belinea 10 20 05
20" LCD monitor
Premium MVA panel
Ločljivost: **1600x1200 / 75 Hz**
Velikost pike: 0,255 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki, DVI-D
184.900,-

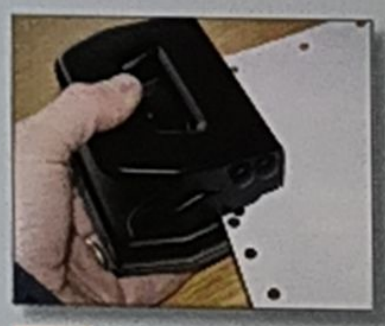
Cene so informativne, vsi 8,5% so že vključuje DDV, slika so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pravico pridržujemo. Arcont-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG in BOF, ROLAN Maribor, Leclerc, trgovine MENTIS, trgovine JANUS TRADE, trgovine SPAR,
eTrgovina: www.pcplus.si

Papirnata tesnila

Izdelajte izolacijska tesnila za osnovno ploščo.

1 Že kar nekaj uporabnikov nas je povprašalo, kje bi lahko staknili papirnata tesnila, s katerimi bi osnovno ploščo lahko izolirali od ohišja. Žal vas moramo razočarati – nihče jih ne prodaja, ker jih lahko enostavno naredite sami.



2 Postopek je enostaven. Vzemite list debelega papirja in navaden luknjač. Malce se poigrajte in naluknjajte papir, nato pa odprite luknjač in našli boste cel kup majhnih krožcev.

3 Zdaj je treba v sredino vsakega krožca narediti luknjo. To lahko storite na več načinov. Verjetno bo najenostavneje, če jih postavite na trdno, a ugrezno podlago (na primer na star *PCF*) in jih naluknjate s kovinskimi paličicami za ražnjiče.

4 Tesnilo je zdaj pripravljeno na uporabo. Če potrebujete debelejše tesnilo, jih preprosto zložite več skupaj. Če želite bolj odporna tesnila, lahko isto storite tudi z dvolitrsko plastenko kokakole, a ne pozabite plastenke prej sprazniti.

vno ploščo (Abit AA8-DuraMax), procesor Intel Pentium 4 775 (3GHz), 512Mb Corsairjevega pomnilnika (tega bom nadgradil, kakor hitro mi bodo finance to dopuščale) in 80Gb Maxtorjev disk S-ATA. Vse kar še potrebujem, je grafična kartica. Nekako se bolj nagibam h GeForcu kot k Radeonu, zato razmišljam o nakupu GeForca 6600GT. Ne vem pa, če je ta kartica res dobra izbira. Ali obstajajo še kakšne boljše kartice v istem cenovnem razredu? Če se odločim za 6600GT imam še dve dodatni izbiri, in sicer Asusa in Leadteka. Za katero naj se odločim?

MATEJ

V bistvu jaz nisem najboljši naslov za spraševanje o grafičnih karticah. Za to obstajata dva razloga: 1. Ne igram iger, ki bi res obremenjevale grafične kartice. 2. Vse preveč dela imam s tem, da usposabljam tuje računalnika, da bi se mi ljubilo ubadati s težaki, ki bi svoj PC radi malce pospešili. Temu lahko mirno rečeš tudi triaža. Njegov PC se sploh ne zažene, tvoj pa sproducira tri slike v sekundi manj, kot bi želel – kaj misliš, komu bom pomagal? [Običajno nobenemu – urednik].

Lahko ti pa povem, da moj Radeon X600 Pro poganja *Everquest*, kot da mu plačujem za to. Če potrebuješ več informacij, raje prebiraj teste opreme, ki jih je v vsaki številki *PCF* čisto dovolj.

TEŽAVE Z OS

Čuden gonilnik

Ko sem pred časom pokukal v upravitelja naprav v Windows XP Home, sem našel klicaj med sistemskimi napravami, in sicer poleg gonilnika Microsoft System Manager. Med lastnostmi piše "Windows cannot load the device driver for this hardware. The driver may be corrupted or missing (code 39)". To sem poskušal rešiti s pomočjo v Windows in z nadgradnjo gonilnika preko interneta, pa ni nič pomagalo. Niti na Microsoftovi strani ne najdem nobene pomoči.

Moj računalnik deluje normalno, me pa vseeno zanima, kaj ta gonilnik oziroma naprava počne in kako naj stvar popravim.

ŽIGA

Če se prav spomnim, gre za gonilnik, ki XP omogoča komunikacijo z možnostmi za upravljanje porabe v BIOS-u. Namesti se kot del SP2, lahko pa da se je namestil tudi s kakšnimi popravki z Windows Update. Tega gonilnika naj sploh ne bi opazil, nepopolna ali nepravilna namestitev SP2 pa lahko povzroči, da ga upravitelj naprav označi kot nedelujočega. Najenostavneje boš zadevo popravil, če boš vnos v upravitelju naprav preprosto zbrisal, ponovno zagnal računalnik in še enkrat namestil SP2.

Nekateri uporabniki tarnajo, da se sistem zelo počasi nalaga, če je ta gonilnik okvarjen, ponovna namestitev SP2 pa to delno popravi, čeprav se vsi strinjajo, da se SP2 nalaga precej počasneje kot Windows XP brez tega paketa, kar me ne preseneča. Če bi bil zagon hitrejši, bi Microsoft za SP2 verjetno zahteval plačilo in ga prodajal kot nadgradnjo, ne kot servisni paket.

USB

Ključki

Pred kratkim sem kupil 1Gb pomnilniški ključ. Ko ga priključim, mi računalnik javi "you

have plugged a high-speed device into a non-high-speed USB hub". Moj računalnik ima šest vozlišč USB, štiri zadaj in dva spredaj. Kako naj vem, katero je hitro in katero ne? Ključ sem poskusil priključiti na vsa vozlišča, pa mi vedno javi isto napako.

TADEJ

Semantika: Vozlišča je zbirka vrat – ti imaš šest vrat USB, ne šest vozlišč. Krmilnik za USB deluje kot vozlišče za vseh šest vrat.

Logika: Če ti sistem javi isto napako na vseh vratih, je logično, da nobena niso hitra. V Evropski konvenciji za zaščito človekovih pravic ni nobenega člena, ki bi ti zagotavljal vsaj ena vrata USB 2.0. Če še vedno nisi prepričan, odpri upravitelja naprav in poglej pod "Universal Serial Bus Controllers". Če imaš vrata USB 2.0, boš tam našel vnos za Enhanced USB host controller.

Flegmatika: Naprave USB 2.0 so združljive z vrati USB 1.1, le da delajo nekoliko počasneje. Na ključ boš še vedno spravil tisti gigabajt podatkov, le da bo kopiranje trajalo kakšnih deset minut, namesto 20 sekund, kolikor bi trajalo preko vrat USB 2.0.

Ekonomika: Krmilnik USB na vodilu PCI te bo stal manj kot deset tisočakov. Boš pa prisiljen ključ priklapljati na zadnji strani računalnika, razen če si ne boš omislil vozlišča USB ali podaljška.

OMREŽJA

Stara povezava

V Imam star sistem Pentium z Win98 in še en sistem z Windows XP. Ali lahko s serijskim kablom (še pomnite, tovariši) povežem oba sistema in prenašam datoteke. In če je to mogoče, kako naj to sploh storim?

JANI

O Seveda je mogoče (**Network Connections→Network Tasks→Create a new connection→Set up an advanced connection→Connect directly to another computer** in določi COM1 ali COM2) a te lepo prosim, če tega ne počneš. Drugo pravilo postavljanja omrežja se glasi "nikoli ne postavljaj cenenega omrežja". Serijska vrata tega pravila ne kršijo, temveč ga sesujejo.

Postavljanje omrežja preko serijskih vrat je najbolj učinkovit način za popolno uničenje sobotnega popoldneva. Naj bi delovalo, zveni, kot da deluje in izgleda, kot da deluje. In potem nekako ne deluje. Štiri ure kasneje se spomniš, da bi konec koncev lahko odprl stari računalnik, presešil disk v novega in prenesel podatke. Sprejmi nasvet starejšega, razočaranega in neprimerno pametnejšega sebe in to naredi kar takoj. PCF

Odgovori 1d, 2b, 3c, 4c, 5d

VIRUS MESECA

Digitalni bacili, ki se jih moramo bati...

Božične čestitke za veliko noč so lahko prikriti virusi.

Ime Erkez.D
Vzedvki Zafi.D
Tip Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov 50-1000
Virulenca Visoka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 14. decembra 2004

Simptomi

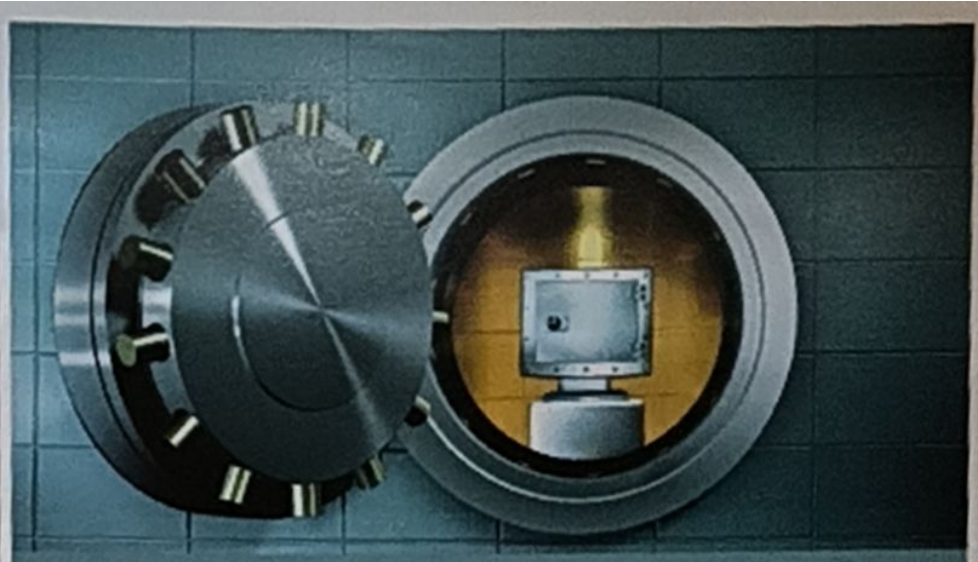
Erkez.D se širi v priponkah e-sporočil, ki so videti kot božične ali druge praznične čestitke v različnih evropskih jezikih. Ko poskusite odpreti priponko, se odpre obvestilo o napaki "Error in packed file!", ki prikrije dejstvo, da kaj počne. Medtem pa se črv seveda namesti na vaš računalnik. Ko je zagnan, bo zaustavil vse procese, ki izgledajo kot protivirusni programi, in tudi regedit in msconfig. Odpre tudi zadnja vrata na vratih TCP 8181, kjer čaka na ukaze oddaljenega hekerja.

Preventiva

Ali vam moramo res posebej povedati, da ne odpirajte božičnih voščilnic sredi aprila?

Zdravilo

Če imate nameščen protivirusni program, ga nadgradite, ponovno zaženite Windows v varni način in preglejte računalnik. Če imate Windows XP ali ME, prej onemogočite System Restore, saj se črv ohrani v starih obnovitvenih točkah in bo vse potetje zaman. Lahko pa tudi snamete orodje za odstranjevanje s http://tinyurl.com/yq2py.



Več virusov? Več groženj?
Potrebujete več zaščite

ALI STE VEDELI ...
da je Panda Software prva ponudila lokalno tehnično podporo 24h, 365 dni.

Panda Software

Panda Software Slovenia

panda
gatedefender
vaša prva linija obrambe pred virusi, nadležno pošto in neželeno vsebino

IZKORISTITE MOŽNOST
BREZPLAČNEGA TESTIRANJA
NAŠIH PRODUKTOV

Nova, ekskluzivna Panda Software TruPrevent™ tehnologija učinkovito blokira napade neznanih virusov in vsiljivcev

Panda Software Slovenia; 07/30 45 806; res@ribera.si

Pomlad se je začela

in napočil je čas sanj o delu pod cvetočo češnjo na vrtu...

C:\DOCUME~1\PCF\SUPER~1> Prenašanje namiznega računalnika na vrt in vlačenje kablov naokoli ni ravno najbolj privlačno početje, zato je človek inteligentno in češnjevih cvetov željno bitje izumil notesnike. To so bile sprva težke in nerodne naprave, katerih avtonomija ni presegala življenjske dobe komarja sredi spalnice, zmogljivosti pa so bile približno enake povprečnim kalkulatorjem. Danes pa gre za blazno zmogljive naprave, ki so že celo primerne za igranje iger. Namesto da bi za prenašanje potrebovali spremembo državne ureditve v sužnjelastništvo, da bi si lahko omislili štiri nosače, so moderni notesniki težki le nekaj kilogramov, tako da lahko za prenašanje mirno zadolžite najmlajšega člana vaše družine (če je ta seveda že shodil).

Ta test je bil na račun nekaj lepih pomladnih dni v marcu prava poezija, se je pa zalomilo, ko se je bilo treba odločati za ocene. Problem je namreč v tem, da so prav vsi notesniki na testu dobri. Mogoče se boste zdaj namrdnili in kriče začeli kazati na navedene specifikacije, a bomo ob tem še vedno vztrajali pri zgornji trditvi. Težava je namreč v tem, da prav vsi testirani notesniki zelo dobro opravljajo nalogo, za katero so namenjeni. Ultra-prenosni modeli so sicer premajhni in premalo zmogljivi za igre, so pa zato idealni za delo na poti, še posebej če ta pot vključuje pešačenje z notesnikom v roki. Modeli srednjega razreda z integriranimi grafičnimi karticami se prav tako ne bodo najbolje odrezali v igrah, so pa zato cenovno privlačni in več kot primerni za delo. Modeli z ogromnimi zasloni in morilskimi grafičnimi karticami so težki in glomazni, da jih ni ravno veselje prenašati, so pa odlična zamenjava za namizni računalnik, če velike skrinje nimate kam stlačiti. Seznam prednosti in pomanjkljivosti določenih modelov bi lahko nadaljevali v nedogled, zato vam bomo raje predstavili teh 21 testiranih modelov in težavno odločitev prepustili vam. Mi si bomo prav po Poncijevo oprali roke in užívali v sončku na vrtu. ▮

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

Asus A4506 LUH

Cena 229.900 SIT **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

Videz in ergonomija Z ergonomskega vidika Asusovim notesnikom ni mogoče ničesar očitati. Tipkovnica na tem modelu je dobro vpeta in prijetna za uporabo, sam notesnik pa je kljub robustnosti dovolj tanek, da zapestja ne bolijo. Sledna ploščica ni nič posebnega, a je velika in dobro odzivna. Edino, kar nam pri tem notesniku ni ravno všeč, je to, da gre za model "stare šole", zaradi česar je precej velik in težak.

Zaslon Ne bi mogli reči, da nas je zaslon tega Asusovega modela ravno osupnil, a je daleč od tega, da bi bil slab. Gre za klasičen 15-palčni zaslon, ki je enakomerno osvetljen in lepo kontrasten.

Specifikacije Po zmogljivostih spada ta model med slabše na supertestu. Intelov Celeron porabi kar precej energije, 40Gb danes že skoraj ni več dovolj prostora na disku in 256Mb pomnilnika, ki si ga sistem deli še z grafično kartico, predstavlja skrajni minimum za delo. In delu je A4500 prav očitno namenjen.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Celeron 2,8GHz
- RAM: 256Mb DDR
- Nabor: SiS M661FX + SiS963L
- Grafična kartica: SiS963L do 64 Mb deljenega pomnilnika
- Monitor: 15-palčni XGA
- Disk: 40Gb
- Optični pogon: DVD+/-RW DL
- Razširitve: 4x USB, 1x FireWire, paralelna vrata, PCMCIA, mreža, modem, IrDA, brezžični vmesnik 802.11b
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 356x286x42mm
- Teža: 3,3kg
- Dodatno: Čitalec kartic 4v1, torba

72% **PCF pravi...** "Tipičen delovni notesnik – iger ne bo poganjal, boste pa ob prenašanju fino potrli."

Asus W1000

Cena 551.880 SIT **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

Videz in ergonomija Preden začnemo razglabljati o ergonomiji moramo nujno povedati, da je W1000 absolutni oblikovni zmagovalec supertesta. Česa tako fantastično oblikovanega preprosto nismo pričakovali.

Delo z notesnikom je prav tako prijetno, kot je prijeten pogled nanj. Tipkovnica je voljna in dobro vpeta, pa tudi sledni ploščici ne moremo ničesar očitati.

Zaslon Če bi gledali samo v ugasnjen notesnik, bi imeli bore malo od njega, zato smo seveda vrgli oko tudi na zaslon, ko je bil računalnik prižgan. Širok, kontrasten in dobro osvetljen zaslon samo pripomore k že tako dobremu splošnemu vtisu.

Specifikacije Ko smo preverjali zmogljivosti W1000 pa smo naleteli na eno precejšnjo težavo. In sicer to, da smo ugotovili dve žalostni stvari. Prva je bila ta, da notesnika ni mogoče klonirati, druga pa ta, da ga je potrebno vrniti. 2GHz Dothan, Mobility Radeon 9600, 512Mb pomnilnika in 80Gb disk. A moramo povedati še kaj več? Ko le cena ne bi bila tako visoka...

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium-M 755 2,0GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 855PM
- Grafična kartica: ATI Mobility Radeon 9600 64Mb
- Monitor: 15,4-palčni WXGA
- Disk: 80Gb
- Optični pogon: DVD+/-RW DL
- Razširitve: 3x USB, 1x FireWire, IrDA, PCMCIA, mreža, modem,
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 364x264x32mm
- Teža: 3,2kg
- Dodatno: Čitalec kartic 4v1, vgrajena TV kartica z daljinskim krmilnikom, stereo slušalke, miška

89% **PCF pravi...** "Prelep in fantastičen notesnik. Počakajte, da cena pade za kakšen tolar"

Chiligreen G556

Cena 324.900 SIT **Na spletu** www.chiligreen.com **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Videz in ergonomija Notesnik Chiligreen je na nek način največje razočaranje supertesta. Pa ne zato, ker bi bili slab, temveč zato, ker... ni zelen! Škatla je zelena, slika na njej je zelena, notesnik je pa čisto klasične srebrne barve. V bistvu testiran model ni prav nič posebnega. Kvaliteta izdelave je bolj povprečna, isto velja za tipkovnico, zato pa je toliko boljša sledna ploščica, ki je dobro odzivna in ima odlične pripadajoče gumbe.

Zaslon Tudi zaslon ni nič posebnega, 15-palčni model z ločljivostjo XGA s prav solidno sliko, ki je enakomerno osvetljena in normalno kontrastna.

Specifikacije Na tem področju pa se Chiligreen precej bolje odreže – ATI Mobility Radeon 9700 s 128Mb pomnilnika je še vedno prav zavidljiv grafični čip, 1,6GHz Pentium-M in 60Gb disk pa lepo zaokrožita celoto. Gre torej za precej vsestranski notesnik, ki bo preživel tudi poganjanje kakšne zahtevnejše igre. Ko bi le bil robustnejši...

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium M 1,6GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 854
- Grafična kartica: ATI Mobility Radeon 9700 128Mb
- Monitor: 15-palčni XGA
- Disk: 60Gb
- Optični pogon: DVD+/-RW DL
- Razširitve: 2x USB, 1x FireWire, IrDA, paralelna vrata, PCMCIA, mreža, modem
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 326x258x32mm
- Teža: 2,75kg
- Dodatno: Nič

79% **PCF pravi...** "Prav soliden notesnik, ki pa ne spada med najbolj robustne na testu."

Dell Inspiron 9200

Cena 659.880 SIT **Na spletu** www.dell.com **Testiranje omogočil** FMC, 01 520 59 80

Izbor uredništva PCFormat

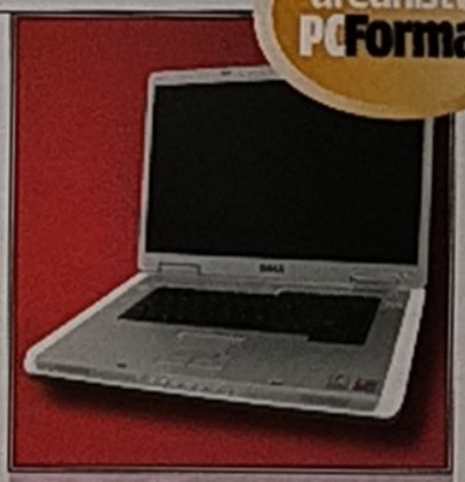
Videz in ergonomija Dellov notesnik je eden večjih (in lepših) na tokratnem supertestu in, kot smo presenečeno ugotovili, tudi daleč najhladnejši. Po večurnem delu je bil komajda mlačen, kar pomeni, da vas pozimi sicer ne bo grel v roke, a lahko mirno trdimo, da je zato najbolj prijeten za delo. Tipkovnica je dobro vpeta in lepo odzivna, sledna ploščica pa je klasičen primerek svoje vrste, kar pomeni, da še zdaleč ni slaba, a tudi ni nič posebnega.

Zaslon 17-palčni zaslon z ločljivostjo WUXGA (1920 x 1200) je odličen, a ne najboljši na testu. Je enakomerno (in precej močno) osvetljen in kontrasten, barvna reprodukcija pa je na prav zavidljivem nivoju.

Specifikacije Že od nekdaj se nam zdi fino, da lahko bluzimo, da je Dell za delo, a Inspiron 9200 precej prerašča osnovno namembnost. 1,7GHz Pentium-M, kar 1Gb pomnilnika in Mobility Radeon 9700 s 128Mb lastnega pomnilnika sestavljajo odličen računalnik tako za delo, kot tudi za zabavo.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium M 1,7GHz
RAM	1Gb
Nabor	Intel 855PM
Grafična kartica	ATI Mobility Radeon 9700 128Mb RAM
Monitor	17-palčni WUXGA
Disk	80Gb
Optični pogon	DVD +/-RW
Razširitve	4x USB, 1x FireWire, PCMCIA, IrDA, vmesnik Bluetooth, brezžični vmesnik 802.11g
Grafični vhodi/izhodi	VGA, DVI, izhod S-Video
Dimenzije	394x288x41,5mm
Teža	3,6kg
Dodatno	Čitalec kartic CD 4 v 1, miška



90% **PCF pravi...** "Zmogljiv in lep notesnik, ki pa je nekoliko prevelik za delo na poti."

Gericom Bellagio 1440 Combo

Cena 214.900 SIT **Na spletu** www.gericom.de **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

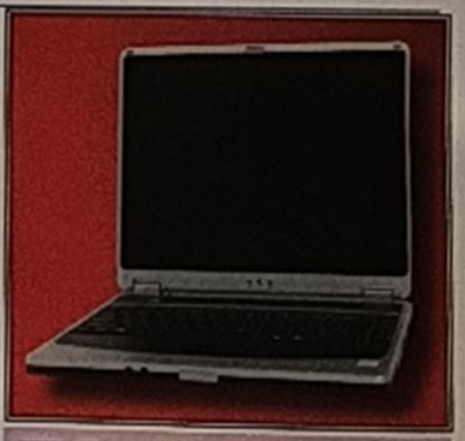
Videz in ergonomija Z vizualne plati ta Gericomov notesnik ni prav nič posebnega, saj gre za čisto klasično oblikovan model. Način odpiranja notesnika nam ni bil najbolj všeč, ker je gumb zasnovan tako, da odpiranje ni ravno enostavno. Tipkovnica je dobro vpeta in tiha, tipke pa imajo precej dolg hod. Sledna ploščica je klasična in normalno odzivna, pripadajoča gumba pa sta prijetna za uporabo.

Zaslon 15-palčni zaslon z ločljivostjo XGA spada med klasične izdelke. Je dobro osvetljen in kontrasten, a v bistvu nič posebnega.

Specifikacije Bellagio 1440 je tipičen delovni notesnik. Iger na Celeronu 1,4GHz in integrirani grafični kartici, ki si prisvaja do 64Mb že tako skromne količine sistemskega pomnilnika, verjetno ne boste poganjali, vsaj zahtevnejših ne. Vsa ostala opravila, ki vključujejo tudi multimedijo, pa Bellagio lepo prebavi. Mogoče res ni najzmogljivejši, je pa zato eden cenejših notesnikov na testu, ki za zahtevano vsoto ponuja precej več, kot smo pričakovali.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Celeron 1,4GHz
RAM	256Mb
Nabor	Intel Express 855GM
Grafična kartica	Intel Mobile Express 855
Monitor	15-palčni XGA
Disk	40Gb
Optični pogon	DVD+/-RW
Razširitve	4x USB, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g
Grafični vhodi/izhodi	VGA, izhod S-Video
Dimenzije	307 x 258 x 36 mm
Teža	2,7 kg
Dodatno	nič



76% **PCF pravi...** "Soliden delovni notesnik za prav solidno delavsko ceno."

Gericom Blockbuster Excellent 1540

Cena 284.900 SIT **Na spletu** www.gericom.de **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Videz in ergonomija Po vizualni plati je Blockbuster prav simpatičen notesnik. Po ergonomski plati pa ima eno pomanjkljivost, ki mu je ne moremo odpustiti, in sicer sledno ploščico. Ta je sicer dobro odzivna in dovolj velika, a ni niti malo ugreznjena ali kako drugače (na primer z dvignjenimi gumbi) ločena od ohišja. Tako zasnovana sledna ploščica lahko precej oteži delo, saj lahko med tipkanjem kazalec pleše po zaslonu. Tipkovnica je sicer glasna, a je dobro vpeta in zelo prijetna za uporabo.

Zaslon Ta Gericomov notesnik ima enega boljših zaslonov na supertestu, saj je ta svetel in prijetno kontrasten.

Specifikacije Zmogljivostno pa spada ta notesnik med bolj delovne modele. Za Intelov čip Extreme Graphics se že ve, da ni tako ekstremen, kot bi si želeli, 40Gb disk pa dandanes ne navduši več. Z multimedijskimi datotekami sicer ne bo prav nobenih težav, pri zahtevnejših igrah pa se (pričakovano) zatakne. A tudi za ta model velja, da za zahtevano ceno ponuja precej, zato je vsekakor vreden ogleda.

PODROBNOSTI

Procesor	Intel Pentium M 1,5GHz
RAM	512Mb
Nabor	Intel 855
Grafična kartica	Intel 855 do 64Mb deljenega pomnilnika
Monitor	15-palčni XGA
Disk	40Gb
Optični pogon	DVD/CD-RW
Razširitve	3x USB, 1x FireWire, PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g, mreža, modem
Grafični vhodi/izhodi	VGA, izhod S-Video
Dimenzije	328x227,8x38mm
Teža	3,1kg
Dodatno	Čitalec kartic 4 v 1

78% **PCF pravi...** "Simpatičen in soliden notesnik, ki pa z nekoliko moteče sledno ploščico."

Gericom Cinema XXL 3280

Cena 415.900 SIT **Na spletu** www.gericom.de **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Videz in ergonomija Cinema XXL je pošast. To je treba kar takoj povedati. 17-palčna, debela, težka in robustna pošast. Če si želite polomljenih golenic, kar poskusite delati z njim v naročju. Kot zamenjava za namizni računalnik je pa odličen. Pri tipkovnici nas je motila edino barva, ker na odlično oblikovanem črno-srebrnem notesniku svetlo siva tipkovnica ravno ni videti kot modni dodatek. Je pa zato dobro vpeta in odzivna, slednje pa velja tudi za prijetno veliko sledno ploščico.

Zaslon Cinema XXL ima enako velik zaslon kot Inspiron 9200, le da zmore le ločljivost WSXGA, pa tudi slika nekako ne dohiteva Dellove.

Specifikacije Zgodba o pošasti se nadaljuje tudi v ta razdelek. Sistem zvočnikov 4.1 je bobneče sorte in daje prav zanimiv zvok, predvsem pri tresočem basovskem koncu. V srcu tega notesnika bije Intelovo srce Pentium 4 pri 3,2GHz, kar je že samo po sebi impresivno, pomnilnika je čisto dovolj, Mobility Radeon 9700 s 128Mb pomnilnika pa zagotavlja celo poganjanje zahtevnejših iger. In ker nobena multimedijska pošast ni popolna brez TV kartice, je v Cinema XXL ta že vgrajena. Je pa res, da je Cinema XXL daleč najglasnejši notesnik na supertestu.

PODROBNOSTI

- **Procesor** Intel Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM** 512Mb DDR
- **Nabor** SiS 648FX/963
- **Grafična kartica** ATI Mobility Radeon 9700 128Mb RAM
- **Monitor** 17-palčni WSXGA
- **Disk** 80Gb
- **Optični pogon** DVD+/-RW
- **Razširitve** 4x USB, 1x FireWire, modem, gigabitna mrežna kartica paralelna vrata, IrDA (samo za TV kartico)
- **Grafični vhodi/izhodi** VGA, izhod S-Video,
- **Dimenzije** 395x285x44mm
- **Teža** 4,5kg
- **Dodatno** Optični S/PDIF, zvok 4.1, vgrajena TV kartica z daljinskim krmilnikom

82% **PCF pravi...** Multimedijska zver, ki zna zasenčiti marsikateri namizni računalnik."

Gericom Supersonic

Cena 389.900 SIT **Na spletu** www.gericom.de **Testiranje omogočil** Anni, 01 580 08 00

Videz in ergonomija Vizualno je Supersonic praktično identičen prej opisanemu Blockbustru. Ima torej glasno, a prstom prijazno tipkovnico, je lično oblikovan in ga pesti ista težava s sledno ploščico. To nas v bistvu prav jezi, saj je ploščica dobro zasnovana, a bo brez ugreza delo z notesnikom precej oteženo.

Zaslon Spet se lahko ponavljamo in povemo, da spada zaslon med boljše na tem testu. Glede na to, da je enak prejšnjemu, je tudi ta dobro in enakomerno osvetljen ter prijetno kontrasten.

Specifikacije No, tukaj pa Gericom zažviža bolj veselo vižo. Pentium-M 1,7GHz, 512Mb sistemskega pomnilnika in GeForce Go6600 s 128Mb pomnilnika na vodilu PCI Express so impresivni podatki in notesnik se primerno impresivno obnese. Brez težav je prebavil vse novejše igre in prav vse filme, dodana zunanja TV kartica z daljinskim krmilnikom (čeprav ne spada med najboljše, kar smo jih kdaj videli) pa zaključi privlačno celoto.

PODROBNOSTI

- **Procesor** Intel Pentium M 1,73GHz
- **RAM** 512Mb DDR
- **Nabor** Intel 915PM
- **Grafična kartica** nVidia GeForce Go6600 128Mb RAM, PCI-X
- **Monitor** 15,4-palčni, WXGA
- **Disk** 80Gb
- **Optični pogon** DVD+/-RW
- **Razširitve** 4x USB, 1x FireWire, PCMCIA, IrDA, brezžični vmesnik 802.11g
- **Grafični vhodi/izhodi** VGA, izhod S-Video
- **Dimenzije** 328x227,8x38mm
- **Teža** 3,1kg
- **Dodatno** Zunanja TV kartica z daljinskim krmilnikom, čitalec kartic 6 v 1, stereo slušalke z mikrofonom

88% **PCF pravi...** "Z bolje zasnovano sledno ploščico bi si Supersonic zaslužil znatno višjo oceno."

HP Compaq nc6120

Cena 325.616 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Videz in ergonomija Po vizualni plati je ta črni notesnik prav simpatičen. Je majhen, lahek, robusten in zelo očitno namenjen delu. To dodatno dokazujeta odlična tipkovnica in sledna ploščica. Gumbi, ki slednji pripadajo, so namreč tako fantastično odzivni, da pri delu dobite občutek, kot da bi dejansko delali z miško.

Zaslon 14-palčni zaslon z ločljivostjo XGA še dodatno poudari delovno naravo tega notesnika, je pa kontrasten in enakomerno osvetljen.

Specifikacije Po doslej povedanem sodeč verjetno menite, da gre za še en povprečen notesnik, pa ni ravno tako. Procesor spada med zmogljivejše na tem testu, pomnilnika je čisto dovolj, prostora na disku pa prav tako. Edino, kar bi si želeli izboljšati, je grafični čip, saj Intelove integrirane rešitve ne spadajo med najboljše. Za zahtevne igre torej ne bo, bo pa poganjal vse ostalo. Zvočniki podjetja JBL pa obljubljajo dobro zvočno izkušnjo pri tem vsem ostalem.

PODROBNOSTI

- **Procesor** Intel Pentium M, 1,86GHz
- **RAM** 512Mb DDR
- **Nabor** Intel 915GM
- **Grafična kartica** Intel Mobile Express 915
- **Monitor** 14-palčni XGA
- **Disk** 60Gb
- **Optični pogon** DVD/CD-RW
- **Razširitve** 4x USB, 1x FireWire, 2x PCMCIA, serijska vrata, paralelna vrata, IrDA, brezžični vmesnik 802.11g, vmesnik Bluetooth
- **Grafični vhodi/izhodi** VGA, izhod S-Video
- **Dimenzije** 315x265x26,5mm
- **Teža** 2,26kg
- **Dodatno** Čitalec kartic 6 v 1

84% **PCF pravi...** "Majhen, lahek in ergonomsko odličen notesnik."

IBM ThinkPad T43

Cena 597.000 SIT **Na spletu** www.ibm.com **Testiranje omogočil** Diss, 01 420 55 06

Videz in ergonomija T43 po videzu ne odstopa od klasičnega IBM-ovega oblikovanja. To torej pomeni, da je robusten, tanek, lahek in izjemno kvalitetno izdelan. Tipkovnica je... recimo tako, da smo jo želeli izpuliti iz notesnika, da bi jo lahko uporabljali še po testu. Sledna ploščica je milo rečeno poezija, ker je bolje odzivna od marsikatere miške, ki bi naj bila namenjena ekstremnemu igranju.

Zaslon 14,1-palčni zaslon XGA spada med klasične primerke. Je dobro osvetljen in kontrasten, a solze v oko ravno ne bo izvabil.

Specifikacije T43 je vsekakor delovni notesnik, zato zahtevne igre (predvsem na račun integriranega grafičnega čipa) odpadejo. Se pa zato odlično obnese pri delu, pa tudi za varnost je dobro poskrbljeno. T43 ima namreč, kot model T42 pred njim, vgrajen čitalnik prstnih odtisov, tako da se lahko v sistem prijavite tako z geslom, kot tudi z odtisom. IBM-ovi notesniki imajo tudi prav fino lastnost, da zaustavijo disk, če notesnik premikate, kar podaljša življenjsko dobo diska.

PODROBNOSTI

- Procesor **Intel Pentium M, 1,73GHz**
- RAM **256Mb DDR**
- Nabor **Intel 915GM**
- Grafična kartica **Mobile Intel 915GM**
- Monitor **14,1-palčni XGA**
- Disk **40Gb**
- Optični pogon **DVD/CD-RW**
- Razširitve **2x USB, gigabitna mrežna kartica, modem, 2x PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g, paralelna vrata**
- Grafični vhodi/izhodi **VGA, S-Video**
- Dimenzije **311x266x31mm**
- Teža **2,1kg**
- Dodatno **Čitalec prstnih odtisov**

89% **PCF pravi...** "Sicer nekoliko pretiran za domačega uporabnika, a vseeno odličen notesnik."

NEC Versa F M500

Cena 269.900 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Videz in ergonomija Vizualno gledano je M500 vsekakor posebnež, saj po svoje spominja na poslovni kovček. Črne plaskve s srebrnimi obrobami in velikim logotipom vsekakor vzbujajo tak vtis. Z ergonomskega vidika je notesnik prav simpatičen. Na testnem modelu se nam tipkovnica ni zdela najbolje vpeta, je bila pa zato prijetna za delo. Sledna ploščica je dobro odzivna in dovolj velika, pripadajoči gumbi pa so dovolj mehki, da lomljenje prstov odpade.

Zaslon 15-palčni zaslon XGA je (kaj bi pa drugega od NEC-a sploh pričakovali) zelo kontrasten in dobro osvetljen, tako da delo z notesnikom ni težavno za oči.

Specifikacije Zmogljivostno smo M500 umestili med delovne notesnike, seveda na račun integriranega grafičnega čipa, ki odžira do 64Mb sistemskega pomnilnika, ki ga v testnem modelu ni bilo ravno na pretek. Multimedijske datoteke mu seveda ne delajo težav, z igrami pa je pač tako, da brzele ravno ne bodo. M500 bo najverjetneje krasil kar nekaj miz resnih poslovnežev in precej manj miz uka (beri: kupa zabave) željnih študentov.

PODROBNOSTI

- Procesor **Intel Pentium-M 1,5GHz**
- RAM **256Mb DDR**
- Nabor **Intel 855GM**
- Grafična kartica **Intel 855GM, do 64Mb deljenega pomnilnika**
- Monitor **15-palčni XGA**
- Disk **40Gb**
- Optični pogon **DVD/CD-RW**
- Razširitve **4x USB, 1x FireWire, modem, mreža, brezžični vmesnik 802.11g,**
- Grafični vhodi/izhodi **VGA, izhod S-Video**
- Dimenzije **318x277x36,7mm**
- Teža **2,6kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 4v1,**

81% **PCF pravi...** "Več kot le soliden notesnik za prav solidno ceno."

NEC Versa F S940

Cena 329.900 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Videz in ergonomija Drugi NEC-ov notesnik na tem testu pa je majhne sorte. In ko nekaj še tako neizrazitega pomanjšaš, to postane srčkano, kar velja tudi za model S940. Tipkovnica je kljub majhnim dimenzijam polne velikosti, le da so tipke nekoliko manjše, a še vedno dovolj velike za udobno delo. Sledna ploščica je precej velika in dobro odzivna, je pa tudi zanimivo oblikovana. Edino, kar bi tej Versi lahko očitali, je to, da nima zatiča za zaslon. Ko notesnik zaprete, sicer ostane zaprt, a bi nas zatič še dodatno pomiril.

Zaslon 13-palčni široki zaslon je čisto dovolj za delo na poti, pa seveda tudi za gledanje filmov – pokukajte na stran 26 za dodatno pojasnilo.

Specifikacije Za tako majhen notesnik je S940 presenetljivo zmogljiv. Zahtevnejših iger sicer ne bo ravno z veseljem poganjal, bo pa zato odličen delovni družabnik na poti. V bistvu ima čisto vse, kar bi potrebovali za delo, tehta manj kot dva kilograma in je dovolj majhen, da ga je mogoče stlačiti v prav vsako torbo.

PODROBNOSTI

- Procesor **Intel Pentium M 725, 1,6GHz**
- RAM **512Mb DDR**
- Nabor **Intel i855GME**
- Grafična kartica **Intel 855GME z do 64Mb deljenega pomnilnika**
- Monitor **13-palčni WXGA**
- Disk **40Gb**
- Optični pogon **DVD/CD-RW**
- Razširitve **2x USB, 1x FireWire, PCMCIA, modem, mreža, brezžični vmesnik 802.11g, IrDA**
- Grafični vhodi/izhodi **VGA**
- Dimenzije **309x221x29,4mm**
- Teža **2kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 5v1**

87% **PCF pravi...** "Majhen, lično oblikovan in zmogljiv notesnik. NEC spet ni razočaral."

Prestigio Nobile 159W

Cena 395.000 SIT **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Videz in ergonomija Notesniki Prestigio ravno ne slovijo po oblikovni inovativnosti, a ni z njimi prav nič narobe. Enostavno oblikovani Nobile 159W ima prav solidno in tiho tipkovnico z dolgim hodom tipk, ki je prijetna za delo in dobro vpeta. Sledna ploščica je velika, solidna in dobro odzivna. Malce nas skrbi gumb za vklop, ker nekako ne daje vtisa, da bo res dolgo zdržal.

Zaslon 15,4-palčni zaslon ne bi bil nič posebnega, če ne bi bil zmožen prikazati ločljivosti WSXGA. Kvaliteto slike bi lahko uvrstili v zlato povprečje, saj je klasično dobro in enakomerno osvetljena ter kontrastna.

Specifikacije Na tem področju pa Prestigiu posveti svetla zvezda. Gre namreč za enega strojno bolje opremljenih notesnikov na tem testu: 1,8GHz Pentium-M, 512Mb pomnilnika, Mobility Radeon 9700 s kar 256Mb pomnilnika in vgrajena TV kartica sestavljajo odličen notesnik. V bistvu nam je bilo kar malo žal, da nima vgrajenih boljših zvočnikov, ker ti, ki jih nimajo ravno najboljšega posluha.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium M 1,8GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 855GM
- Grafična kartica: ATI Mobility Radeon 9700 256Mb
- Monitor: 15,4-palčni, WSXGA
- Disk: 60Gb
- Optični pogon: DVD+/-RW
- Razširitve: 3x USB, 1x FireWire, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g, vmesnik Bluetooth
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video, video vhod/izhod
- Dimenzije: 358x272x33mm
- Teža: 3kg
- Dodatno: Vgrajena TV kartica, čitalec kartic 6 v 1

85% **PCF pravi...** "Zmogljiv, tanek in robusten notesnik za multimedijske užitke – seveda s slušalkami."

Prestigio Visconte 120

Cena 296.000 SIT **Na spletu** www.prestigio.com **Testiranje omogočil** Asbis, 01 530 32 20

Videz in ergonomija Visconte 120 spada med najmanjše notesnike na tokratnem testu. Zanj velja isto kot za Verso S940 – na pogled je preprosto srčkan. Za razliko od Verse pa ima Visconte tipke na tipkovnici klasične velikosti, kljub majhnim dimenzijam notesnika. Sledna ploščica je sicer dobro odzivna, a za naš okus nekoliko premalo ugreznjena. Gumb za odpiranje notesnika tudi ne spada med bolje izvedene.

Zaslon 12,1-palčni zaslon je presenetljivo oster, prikazati pa zmore ločljivost WXGA. Gledanje filmov na poti torej ni za lase privlečena ideja.

Specifikacije Zmogljivostno se lahko Visconte 120 mimo kosa z vsemi majhnimi modeli na testu. 1,6GHz Pentium-M, 512Mb pomnilnika (seveda deljenega z integriranim grafičnim čipom) in 60Gb trdi disk je konfiguracija, ki zagotavlja tekoče delo, majhne dimenzije in nizka teža pa prenosnost. Verjetno je jasno, da *Half-Life 2* na tem mačku ravno ne bo tekel kot gorski potoček, za kak film med dolgočasnim cijazenjem z vlakom pa bo več kot zadostoval.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium M 1,6GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 855GME
- Grafična kartica: Intel 855GME
- Monitor: 12,1-palčni, 1280x800
- Disk: 60Gb
- Optični pogon: DVD\CD-RW
- Razširitve: 2x USB, 1x FireWire, mreža, modem, PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g,
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 292x230x31,2mm
- Teža: 1,9kg
- Dodatno: Čitalec kartic 4v1

80% **PCF pravi...** "Ultra-prenosni notesniki so nam pač všeč, kaj ne moremo pomagati."

Solonote 1551G

Cena 227.870 SIT **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Videz in ergonomija Solonote 1551G je še en majhen notesnik, ki pa po oblikovni plati prekaša Prestigiov model Visconte 120. Ohišje je namreč precej zanimivo oblikovano. Kar zadeva ergonomijo, pa sta praktično enaka. Tipkovnica je klasične velikosti in klasično občutljiva, a bi lahko bila bolje vpeta, sledna ploščica pa bi lahko bila malenkost bolj ugreznjena.

Zaslon Kot smo že povedali, gre za 12,1-palčni model, ki prav tako zmore ločljivost WXGA in je solidno osvetljen.

Specifikacije Zmogljivostno gledano pa je Solonote 1551G očitno še bolj delovne sorte kot Visconte. 1,4GHz Celeron, 256Mb pomnilnika in 40Gb disk so znatno skromnejše specifikacije, a če pomislite na zabavo na poti, popolnoma zadostujejo. Na zahtevnejše igre lahko kar pozabite, ne le zaradi procesorja in integriranega grafičnega čipa, temveč tudi zaradi manjšega monitorja, ki temu čisto res ni namenjen. Tako majhni notesniki so pač namenjeni delu na poti. Pika.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Celeron 1,4GHz
- RAM: 256Mb
- Nabor: Intel 855GME
- Grafična kartica: Intel 855GME z do 64Mb deljenega pomnilnika
- Monitor: 21,1-palčni WXGA
- Disk: 40Gb
- Optični pogon: DVD\CD-RW
- Razširitve: 2x USB, 1x FireWire, PCMCIA, paralelna vrata, brezžični vmesnik 802.11g
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 296x205x35mm
- Teža: 1,95kg
- Dodatno: Čitalec pomnilniških kartic CF

78% **PCF pravi...** "Majhen in ličen notesnik, ki bi pa vseeno lahko bil nekoliko zmogljivejši."

Solonote 1556A

Cena 207.870 SIT **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Videz in ergonomija Po vizualni plati 1556A ni sicer nič posebnega, a tudi s klasičnim videzom ni prav nič narobe. Tipkovnica je dobro vpeta, a nam sploh ni bila všeč. Modra prozorna plastika deluje preveč ceneno, med delom pa občasno tudi zaškripa. Sledna ploščica je standardno velika in občutljiva, tako da se nad njo ne moremo pritožiti.

Zaslon Zaslon je 15-palčni XGA s sliko, ki je pravo diametralno nasprotje neugledni tipkovnici, je dobro osvetljena, kontrast pa je prav zavidljiv.

Specifikacije Po specifikacijah ta model nikogar na bo vrgel po tleh, a preden pričnete tarnati, še enkrat poglejte, koliko zadeva sploh stane. Dajte torej na eno stran tehtnice specifikacije, na drugo pa denar... na, a ste videli? 1,6GHz Pentium M in integriran Intelov grafični čip, ki sistemu krade do 64Mb pomnilnika ne sestavljata ravno igralnega stroja, za delo pa je skoraj idealna izbira.

PODROBNOSTI

- Procesor **Intel Pentium M 1,6GHz**
- RAM **512Mb DDR**
- Nabor **Intel 855GME**
- Grafična kartica **Intel 855GME z do 64Mb deljenega pomnilnika**
- Monitor **15-palčni XGA**
- Disk **60Gb**
- Optični pogon **DVD/CD-RW**
- Razširitve **3x USB, 1x FireWire, modem, mreža, IrDA, PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g**
- Grafični vhodi/izhodi **VGA, izhod S-Video**
- Dimenzije **326x270x30mm**
- Teža **2,68kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 4v1**

77% **PCF pravi...** "Sicer ni najlepši ali najzmogljivejši, je pa pasje poceni za to, kar ponuja."

Sony Vaio VGN-B1XP

Cena 489.990 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Videz in ergonomija Tale Vaio spada med bolj debelušne notesnike na tem testu, je pa "špehec" po njem zanimivo razporejen. Zadnji del je namreč precej debelejši od sprednjega, zaradi česar je delo z njim izjemno udobno. Tipkovnica je med daleč najboljšimi na testu, saj ima ogromne tipke z ravno prav dolgim hodom in je tiha kot miška. Gumb za vklop je skrit na stran, kjer je stranica ugreznjena, kar je zanimiva odločitev, ob kateri pa smo nekaj minut škripali z zobmi, ker gumba čisto res nismo našli.

Zaslon 14,1-palčni zaslon SXGA je vsekakor eden boljših na tem testu in se je odlično obnesel med predvajanjem filmov, saj je kontrast res zavidljiv.

Specifikacije Po tej plati lahko tega Vaia uvrstimo v zlato sredino. Verjetno ne bomo povedali ničesar novega, če vam izdamo, da Intelov grafični čip ni najboljša izbira za poganjanje iger, da se pa odlično obnese pri predvajanju filmov in resnem delu. Kljub debelušnosti pa ta model ni ravno težek, tako da ga ni problem prenašati.

PODROBNOSTI

- Procesor **Intel Pentium M 1,7GHz**
- RAM **512Mb DDR**
- Nabor **Intel 855GM**
- Grafična kartica **Intel Mobile Express 855**
- Monitor **14,1-palčni SXGA (1.400 x 1.050)**
- Disk **60Gb**
- Optični pogon **DVD+/-RW**
- Razširitve **2x USB, 1x FireWire, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g**
- Grafični vhodi/izhodi **VGA**
- Dimenzije **321x255,3x29mm**
- Teža **2,3kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 2 v 1**

81% **PCF pravi...** "Zanimivo oblikovan delovni notesnik, ki je ergonomski prvak tega supertesta."

Toshiba Qosmio F10

Cena 564.480 SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Videz in ergonomija Če bi videz ubijal, bi bil Qosmio za rešetkami. Tako, pa smo povedali. Tudi sicer vse Toshibine modele na tem testu oblikovno prekaša samo Asusov W1000. Qosmio ima izjemno tiho tipkovnico, ki jo je veselje uporabljati, sledna ploščica pa je klasične sorte – razen vogalov. Pri Toshibi so se namreč domislili programske opreme Touch and Launch, ki močno olajša zagon programov in je popolnoma prilagodljiva.

Zaslon En pridevnik – moriški. 15,4-palčni TruBrite je tako divje svetel in kontrasten, da boste kar takoj posegli po gumbu za zniževanje osvetljenosti zaslona. Ne, nismo se zmotili in tega opisa zamešali z opisom monitorja.

Specifikacije Tudi po specifikacijah je Qosmio impresivna žival (ne le po ohranjevalniku zaslona, ki je... recimo temu zabavno čuden), saj ima vgrajen grafični čip GeForce FX Go5700 s kar 512Mb lastnega pomnilnika. Ne, verjetno ni potrebno posebej razlagati, da je s tako grafično kartico in takim monitorjem *Half-Life 2* izgledal dobesedno srce parajoče, kajne? In da vgrajeni zvočniki Harman Kardon proizvajajo angelski zvoka?

PODROBNOSTI

- Procesor **Intel Pentium M 1,7GHz**
- RAM **512Mb DDR**
- Nabor **Intel 855PM**
- Grafična kartica **GeForce FX Go5700 512Mb RAM**
- Monitor **15,4-palčni WXGA Toshiba TruBrite**
- Disk **60Gb**
- Optični pogon **DVD +/-RW**
- Razširitve **4x USB, 1x FireWire, PCMCIA, IrDA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g**
- Grafični vhodi/izhodi **VGA, vhod in izhod S-Video**
- Dimenzije **373x285x43 mm**
- Teža **3,9kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 4v1, nastavitev svetlosti zaslona**

Izbor uredništva PCFormat

91% **PCF pravi...** "Sicer bikast, a neverjetno zmogljiv in uporaben notesnik."

Toshiba Satellite Pro M30-114

Cena 467.800 SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Videz in ergonomija Qosmio je oblikovno čisto odbit, Satellite Pro pa je srebrna puščica. Tanek in eleganten notesnik deluje skorajda žensko. Tipkovnica je odlično vpeta in čisto tiha (mogoče nekoliko prepiitka za naš okus), sledna ploščica pa je po Toshibino dobra, le tipke bi lahko bile malenkost mehkejše za naš okus.

Zaslon Satellite Pro sicer ne poseduje istega besno svetlega zaslona, ki kraljuje na Qosmiu, a je tudi ta eden najboljših na testu.

Specifikacije Po specifikacijah Satellite Pro prav tako ne dosega Qosmia, je pa vseeno med bolje opremljenimi notesniki na tem testu. Za grafiko skrbi GeForce FX Go5200 s 64Mb lastnega pomnilnika, procesor pa je Pentium-M, ki tiktaka pri 1,8GHz, 80Gb disk pa je več kot dovolj za delo na poti. Ob zvočnikih piše Harman Kardon, kar pomeni, da je zvok čista poezija. Konfiguracija je vsekakor zavidanja vredna, zato lahko Satellite Pro M30 mirno nadomesti namizni računalnik.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium M 1,8GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 855GM
- Grafična kartica: nVidia GeForce FX Go5200 64Mb RAM
- Monitor: 15,4-palčni WXGA
- Disk: 80Gb disk
- Optični pogon: DVD+/-RW
- Razširitve: 3x USB, 1x FireWire, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g, paralelna vrata
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 360x270x36mm
- Teža: 2,78kg
- Dodatno: Čitalec kartic 4v1

89% **PCF pravi...** "Lep, tanek in eleganten notesnik z odličnimi specifikacijami."

Toshiba Satellite M30X-118

Cena 457.920 SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Videz in ergonomija Satellite (tak, brez Pro) je prav simpatičen notesnik, ki pa nekoliko diši po klasičnem oblikovanju. Tipkovnica je odlična, dobro vpeta in ravno prav muči prste, sledna ploščica pa je odlično odzivna. Edino, kar nas je dejansko motilo, je bil položaj zvočnikov. Ti so namreč nameščeni na spodnjo stran ohišja, tako da bo glasba med delom bolj zabavala vaša zapestja kot vas.

Zaslon Človek bi pomislil, da bo model, ki poleg imena nosi še prestižni naziv Pro, deležen boljšega zaslona od modela, ki ni naredil doktorata za profesionalca. Pri Toshibi očitno ne razmišljajo na tak način, ker je zaslon na Satelitu znatno boljši kot na modelu Pro.

Specifikacije Po specifikacijah se Satellite ne razlikuje veliko od večjega brata Satellite Pro, le da nima zvočnikov Harman Kardon (smrk), malenkost manj hiter procesor in 20Gb manjši trdi disk. Grafični kartici sta primerljivi, le da sta proizvajalca različna. Satellite M30X je torej tudi notesnik, ki zna biti tako zabaven, kot tudi resen sopotnik.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium M 1,7GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 855GM
- Grafična kartica: ATI Mobility Radeon 9700 64Mb lastnega pomnilnika
- Monitor: 15,4-palčni WXGA
- Disk: 60Gb
- Optični pogon: DVD+/-RW
- Razširitve: 3x USB, 1x FireWire, modem, mreža, paralelna vrata, PCMCIA, IrDA, brezžični vmesnik 802.11g
- Grafični vhodi/izhodi: VGA, izhod S-Video
- Dimenzije: 360x270x36mm
- Teža: 2,78kg
- Dodatno: Čitalec kartic 6v1

83% **PCF pravi...** "Satelit številka dve se prav tako odlično odreže, le položaj zvočnikov nas močno moti."

Toshiba Tecra A2

Cena 371.880 SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Videz in ergonomija Tecra A2 je vizualno simpatičen notesnik, a po tej plati v bistvu ni nič kaj posebnega. Tipkovnica je standardne velikosti in dobro vpeta, ima pa (to velja za vse Toshibine notesnike) tipko Windows postavljeno v zgornji desni kot, nismo se še pa prav odločili, če nam je to všeč ali ne. Vsekakor zahteva nekaj navajanja. Sledna ploščica in pripadajoči gumbi so dobri.

Zaslon 15-palčni zaslon XGA je sicer dober, a se ne more primerjati z zasloni na ostalih Toshibinih modelih, kar le še jasneje kaže na bolj delavno naravo Tecre.

Specifikacije Tudi po tej plati spada Tecra med najmanj impresivne Toshibe. Jasno je, da gre za tipično delovni notesnik, ki pa je v te namene precej dobro opremljen: 1,6GHz Pentium-M, 512Mb pomnilnika in 80Gb trdi disk so za delo več kot dovolj. Da se bomo za konec še malce ponavljali pa naj povemo, da je Intelov integriran grafični čip, ki si pomnilnik sposoja pri sistemu, premalo za igre.

PODROBNOSTI

- Procesor: Intel Pentium M 1,6GHz
- RAM: 512Mb DDR
- Nabor: Intel 855GM
- Grafična kartica: Intel 855GME
- Monitor: 15-palčni XGA
- Disk: 80Gb
- Optični pogon: DVD+/-RW
- Razširitve: 2x USB, PCMCIA, mreža, modem, paralelna vrata, brezžični vmesnik 802.11g
- Grafični vhodi/izhodi: VGA
- Dimenzije: 338x274x38mm
- Teža: 2,7kg
- Dodatno: NIC

80% **PCF pravi...** "Lahka, tanka in vzdržljiva Tecra A2 je zelo očitno delovni notesnik."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

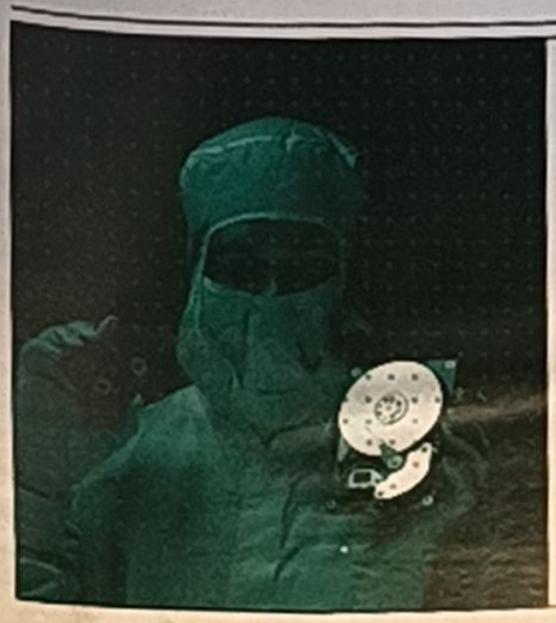
	Asus A4500	Asus W1000	Chiligreen G556	Dell Inspiron 9200	Gericom Bellagio 1440 Combo	Gericom Blockbuster Excellent 1540	Gericom Cinema XXL 3280
	72%	89%	79%	90%	76%	78%	82%
Procesor	Intel Celeron 2,8GHz	Intel Pentium-M 755 2,0GHz	Intel Pentium M 1,6GHz	Intel Pentium M 1,7GHz	Intel Celeron 1,4GHz	Intel Pentium M 1,5GHz	Intel Pentium 4 3,2 GHz
RAM	256Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	1Gb	256Mb	512Mb	512Mb DDR
Nabor	SiS M661FX + SiS963L	Intel 855PM	Intel 854	Intel 855PM	Intel Express 855GM	Intel 855	SiS 648FX/963
Grafična kartica	SiS963L do 64 Mb deljenega pomnilnika	ATI Mobility Radeon 9600 64Mb	ATI Mobility Radeon 9700 128Mb	ATI Mobility Radeon 9700 128Mb RAM	Intel Mobile Express 855	Intel 855 do 64Mb deljenega pomnilnika	ATI Mobility Radeon 9700 128Mb RAM
Monitor	15-palčni XGA	15,4-palčni WXGA	15-palčni XGA	17-palčni WUXGA	15-palčni XGA	15-palčni XGA	17-palčni WSXGA
Disk	40Gb	80Gb	60Gb	80Gb	40Gb	40Gb	80Gb
Optični pogon	DVD+/-RW DL	DVD+/-RW DL	DVD+/-RW DL	DVD +/-RW	DVD+/-RW	DVD\CD-RW	DVD+/-RW
Razširitve	4x USB, 1x FireWire, paralelna vrata, PCMCIA, mreža, modem, IrDA, brezžični vmesnik 802.11b	3x USB, 1x FireWire, IrDA, PCMCIA, mreža, modem,	2x USB, 1x FireWire, IrDA, paralelna vrata, PCMCIA, mreža, modem	4x USB, 1x FireWire, PCMCIA, IrDA, vmesnik Bluetooth, brezžični vmesnik 802.11g	4x USB, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g	3x USB, 1x FireWire, PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g, mreža, modem	4x USB, 1x FireWire, modem, gigabitna mrežna kartica paralelna vrata, IrDA (samo za TV kartico)
Grafični vhodi/izhodi	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA, DVI, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video,
Dimenzije	356x286x42mm	364x264x32mm	326x258x32mm	394x288x41,5mm	307x258x36mm	328x227,8x38mm	395x285x44mm
Teža	3,3kg	3,2kg	2,75kg	3,6kg	2,7kg	3,1kg	4,5kg
Dodatno	Čitalec kartic 4v1, torbica	Čitalec kartic 4v1, vgrajena TV kartica z daljinskim krmilnikom, stereo slušalke, miška	Nič	Čitalec kartic 4 v 1	Nič	Čitalec kartic 4 v 1	Optični S/PDIF, zvok 4.1, vgrajena TV kartica z daljinskim krmilnikom

	Gericom Supersonic	HP Compaq nc6120	IBM ThinkPad T43	NEC Versa F M500	NEC Versa F S940	Prestigio Nobile 159W	Prestigio Visconte 120
	88%	84%	89%	81%	87%	85%	80%
Procesor	Intel Pentium M 1,73GHz	Intel Pentium M, 1,86GHz	Intel Pentium M, 1,73GHz	Intel Pentium-M 1,5GHz	Intel Pentium M 725, 1,6GHz	Intel Pentium M 1,8GHz	Intel Pentium M 1,6GHz
RAM	512Mb DDR	512Mb DDR	256Mb DDR	256Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR
Nabor	Intel 915PM	Intel 915GM	Intel 915GM	Intel 855GM	Intel i855GME	Intel 855GM	Intel 855GME
Grafična kartica	nVidia GeForce Go6600 128Mb RAM, PCI-X	Intel Mobile Express 915	Mobile Intel 915GM	Intel 855GM, do 64Mb deljenega pomnilnika	Intel 855GME z do 64Mb deljenega pomnilnika	ATI Mobility Radeon 9700 256Mb	Intel 855GME
Monitor	15,4-palčni, WXGA	14-palčni XGA	15-palčni XGA	15-palčni XGA	13-palčni WXGA	15,4-palčni, WSXGA	12,1-palčni, 1280x800
Disk	80Gb	60Gb	40Gb	40Gb	40Gb	60Gb	60Gb
Optični pogon	DVD+/-RW	DVD\CD-RW	DVD\CD-RW	DVD\CD-RW	DVD\CD-RW	DVD+/-RW	DVD\CD-RW
Razširitve	4x USB, 1xFireWire, PCMCIA, IrDA, brezžični vmesnik 802.11g	4x USB, 1x FireWire, 2x PCMCIA, serijska vrata, paralelna vrata, IrDA, brezžični vmesnik 802.11g, vmesnik Bluetooth	2x USB, mreža, modem, 2x PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g, paralelna vrata	4x USB, 1x FireWire, modem, mreža, brezžični vmesnik 802.11g,	2x USB, 1x FireWire, PCMCIA, modem, mreža, brezžični vmesnik 802.11g, IrDA	3x USB, 1x FireWire, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g, vmesnik Bluetooth	2x USB, 1x FireWire, mreža, modem, PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g,
Grafični vhodi/izhodi	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA, S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA	VGA, izhod S-Video, video vhod/izhod	VGA, izhod S-Video
Dimenzije	328x227,8x38mm	315x265x26,5mm	311x266x31mm	318x277x36,7mm	309x221x29,4mm	358x272x33mm	292x230x31,2mm
Teža	3,1kg	2,26kg	2,1kg	2,6kg	2kg	3kg	1,9kg
Dodatno	Zunanja TV kartica z daljinskim krmilnikom, čitalec kartic 6 v 1, stereo slušalke z mikrofonom	Čitalec kartic 6 v 1	Čitalec prstnih odtisov	Čitalec kartic 4 v1	Čitalec kartic 4 v1	Vgrajena TV kartica, čitalec kartic 6 v 1	Čitalec kartic 4v1

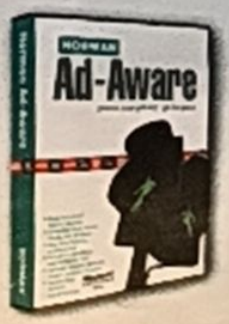
	Solonote 1551G	Solonote 1556A	Sony Vaio VGN-B1XP	Toshiba Qosmio F10	Toshiba Satellite Pro M30-114	Toshiba Satellite M30X-118	Toshiba Tecra A2
	78%	77%	81%	91%	89%	83%	80%
Procesor	Intel Celeron 1,4GHz	Intel Pentium M 1,6GHz	Intel Pentium M 1,7GHz	Intel Pentium M 1,7GHz	Intel Pentium M 1,8GHz	Intel Pentium M 1,7GHz	Intel Pentium M 1,6GHz
RAM	256Mb	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR	512Mb DDR
Nabor	Intel 855GME	Intel 855GME	Intel Express 855GM	xxxxxxxx	Intel 855GM	Intel 855GM	Intel 855GM
Grafična kartica	Intel 855GME z do 64Mb deljenega pomnilnika	Intel 855GME z do 64Mb deljenega pomnilnika	Intel Mobile Express 855	GeForce FX Go5700 512Mb RAM	nVidia GeForce FX Go5200 64Mb RAM	ATI Mobility Radeon 9700 64Mb lastnega pomnilnika	Intel 855GME
Monitor	21,1-palčni WXGA	15-palčni XGA	14,1-palčni SXGA (1.400 x 1.050)	15,4-palčni WXGA Toshiba TruBrite	15,4-palčni WXGA	15,4-palčni WXGA	15-palčni XGA
Disk	40Gb	60Gb	60Gb	60Gb	80Gb disk	60Gb	80Gb
Optični pogon	DVD/CD-RW	DVD/CD-RW	DVD+/-RW	DVD +/-RW	DVD+/-RW	DVD+/-RW	DVD+/-RW
Razširitve	2x USB, 1x FireWire, PCMCIA, paralelna vrata, brezžični vmesnik 802.11g	3x USB, 1x FireWire, modem, mreža, IrDA, PCMCIA, brezžični vmesnik 802.11g	2x USB, 1x FireWire, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g	4x USB, 1x FireWire, PCMCIA, IrDA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g	3x USB, 1x FireWire, PCMCIA, mreža, modem, brezžični vmesnik 802.11g, paralelna vrata	3x USB, 1x FireWire, modem, mreža, paralelna vrata, PCMCIA, IrDA, brezžični vmesnik 802.11g	2x USB, PCMCIA, mreža, modem, paralelna vrata, brezžični vmesnik 802.11g
Grafični vhodi/izhodi	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA	VGA, vhod in izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA, izhod S-Video	VGA
Dimenzije	296x205x35mm	326x270x30mm	321x255,3x29mm	373x285x43 mm	360x270x36mm	360x270x36mm	338x274x38mm
Teža	1,95kg	2,68kg	2,3kg	3,9kg	2,78kg	2,78kg	2,7kg
Dodatno	Čitalec pomnilniških kartic CF	Čitalec kartic 4v1	Čitalec kartic Memory Stick/Memory Stick Pro	Čitalec kartic 4v1, nastavitev svetlosti zaslona	Čitalec kartic 4v1	Čitalec kartic 6v1	Nič

PCF Razsodba

Notesniki so zmuzljive naprave, a smo jih prav lepo zdresirali. Kot je iz ocen razvidno, je zmagovalec tokratnega superstesta Toshibin Qosmio F10. Razlog za to ne tiči le v impresivnih specifikacijah (grafična kartica s 512Mb pomnilnika v notesniku nas bo čisto res vsakič razneževala), temveč tudi v sami obliki, ergonomiji dela, božjastno dobrih zvočnikih in zaslonu, ob katerem smo se skoraj razjokali od sreče. Tesno za petami Qosmiu je veliki, lepi in zmogljivi Dellov Inspiron 9200, tretje mesto pa si delita IBM-ov T43 in Asus W1000 – prvi na račun zmogljivosti, robustnosti in funkcionalnosti, drugi pa zaradi prelepega oblikovanja in vrtoglavih zmogljivosti.



Daleč pred konkurenco!



"Ad-aware anti-spyware je edini popolnoma odstranil vsako sled vseh devetih zlonamernih programov, ki smo jih namestili"
Norman Ad-aware je zmagovalec testa ZDNET Spyware Review 2004

www.norman-si.com
www.norman.com

NORMAN

FHM

NA TVOJEM MOBILNEM TELEFONU!

Včlani se v *FHM*-jev mobilni klub in vsak teden ti bomo poslali eno seksi dekle za ozadje in eno šalo!

PRVIH ŠEST TEDNOV – BREZPLAČNO!

Če ti zadeva po šestih tednih ne bo všeč, se odjavi in za dobljene sličice in šale ne boš plačal ničesar!

Naroči se tako, da pošlješ sporočilo SMS z vsebino

GAME FHM BEJBA

na številko 2929, iz kateregakoli mobilnega omrežja.

Po prejetju prvih šestih brezplačnih sličic in šestih šal bomo nadaljevali s pošiljanjem materialov na tvojo številko. Sličice boš prejemal brezplačno, medtem ko te bo vsaka šala stala 160 SIT – torej samo 640 SIT mesečno. Če se želiš odjaviti s seznama za prejemanje, pošlji SMS z vsebino **GAME FHM BEJBA OFF** na številko 2929.

GLASUJ ZA ŠTUDENTKO LETA IN PODARIMO TI NJENO SLIČICO!

Za študentke iz tokratne priloge lahko glasuješ s sporočilom SMS, kot je navedeno v prilogi, lahko pa si njeno sličico priskrbiš tudi za svoj mobilni telefon. Pošlji SMS s spodaj navedenimi vsebinami na številko 2929, če želiš glasovati za svojo favoritinjo in v odgovor boš prejel njeno sličico za ozadje:

GAME FHM FUN 1
ANDREJA

GAME FHM FUN 2
KARMEN

GAME FHM FUN 3
TAMARA

GAME FHM FUN 4
MAJA

GAME FHM FUN 5
PETRA

GAME FHM FUN 6
INES

GAME FHM FUN 7
MARINKA

GAME FHM FUN 8
NINA

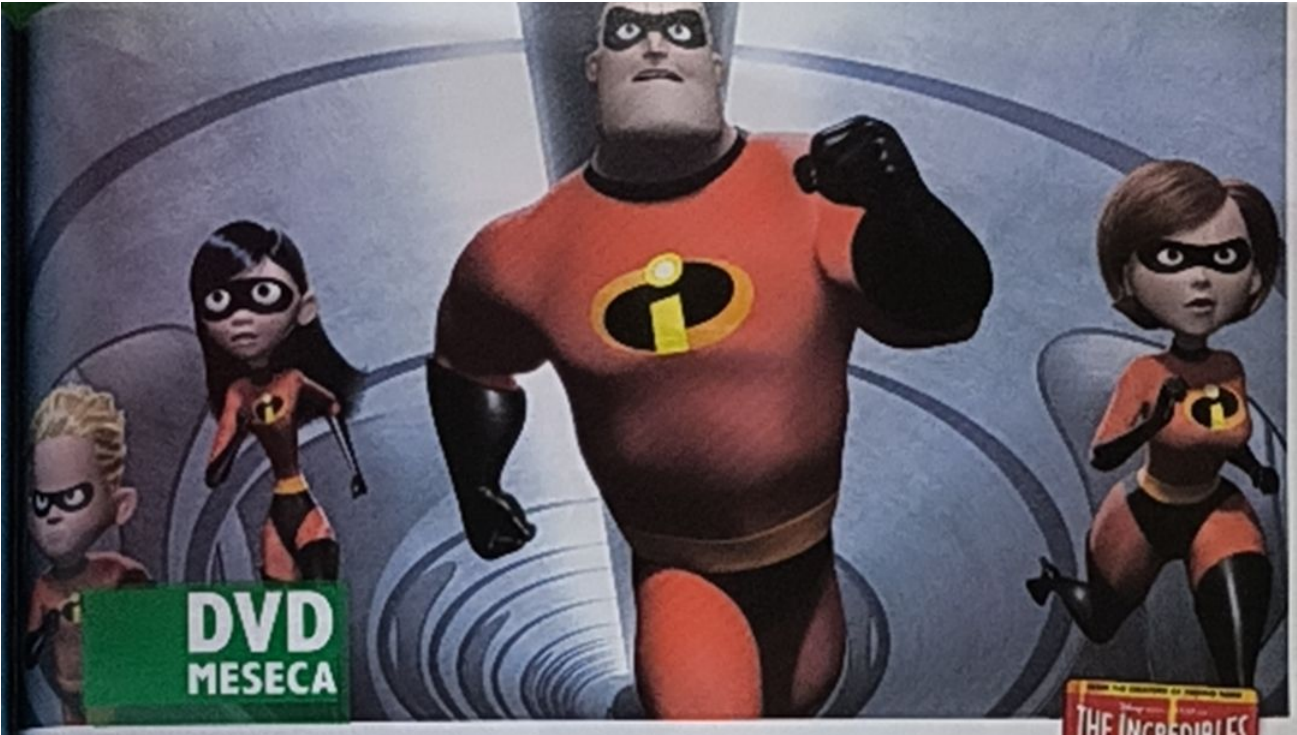
GAME FHM FUN 9
ANITA

GAME FHM FUN 10
GABRIJELA

GAME FHM FUN 11
MAJA

GAME FHM FUN 12
NEŽA

CENA ZA GLASOVANJE JE 200 SIT, SLIČICO TI PODARIMO



The Incredibles

Regija 2 Walt Disney Home Video

Pixar. Le kako jim uspeva? Od *Toy Story* je minilo že deset let, studio Pixar pa je še vedno kralj med kralji računalniške animacije. Za nameček je na režijski stolček tokrat sedel Brad Bird, ki je zaslovel s svojim delom pri *The Simpsons* in podcenjeno mojstrovino *The Iron Giant*.

The Incredibles je originalna mešanica številnih virov: filmov o Jamesu Bondu, X-Men, med njegove glavne vplive pa sodi *Watchmen*, eden prvih stripov, ki se je spraševal o zasebnem in pogosto težavnem življenju superjunakov, ko ti odložijo svoje preobleke in skrivne identitete. Ja, tudi superjunaki so ljudje, in Bob Parr (Craig T. Nelson) ni nobena izjema. Na višku slave ga je kot gospoda Neverjetnega občudovalo na milijone ljudi. Reševanje sveta ni bilo le njegovo delo, temveč strast. Stvari pa so se korenito spremenile: po letih prisilne upokojitve se je z ženo – bivšo Elastigirl (Holly Hunter) – ustalil v enoličnem predmestju, kjer vzgajata svoje tri otroke. Bob pa kljub družinski sreči pogreša stare čase; ko dobi skrivnostno ponudbo, ki mu omogoča ponovno razgibavanje mišic, seveda ne okleva...

Kritiki zmeraj omenjajo vizualne inovacije in visoke tehnološke dosežke Pixarjevih filmov. Prava resnica njihovega uspeha pa se skriva v dejstvu, da so brez dvoma pripovedovalci najboljših zgodb v tem poslu. Čeprav film vključuje nekaj resnično fantastičnih akcijskih sekvenc, pa je njegova moč v tem, da daje prednost kompleksnim likom in njihovim medsebojnim odnosom pred pirotehniko. Če ste tako kot mi naveličani animiranih filmov, v katerih nastopajo ribe in žužki, bo *The Incredibles* pravo odkritje. *Neverjetni* so natanko to – neverjetni. Ne zamudite.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪◌

Super Size Me

Regija 2 Tartan Video

Zdaj že legendarni nizkoproračunski dokumentarec Morgana Spurlocka, ki je McDonaldsu pripeljal večjo zaušnico, kot je to uspelo storiti Michaelu Mooru z National Rifle Association, raziskuje vzroke zaskrbljujočega trenda prekomerne telesne teže v Ameriki. Premisa je dovolj preprosta – Spurlock postavi samega sebe v vlogo poskusnega zajčka in se pogumno loti 30-dnevne gastronomske odisejade, v kateri se prehranjuje izključno s hitro hrano iz McDonaldsa, njegov podvig pa spremlja kopica zdravnikov in kamera. Za vsakogar, ki ima vsaj osnovno znanje o zdravi prehrani, rezultati ne bodo nobeno presenečenje. Skupaj z navedbami dejstev, statistik in ostre kritike oglaševanja, ki s praznimi slogani in podobami srečnih potrošniških zombijev privabljajo ljudi – zlasti otroke – v tak življenjski stil, pa bo šokiral marsikoga. Nas je prepričal – krompirjeva juhica ni nikoli dišala bolj slastno.

Ocena
Film ✪✪✪✪◌
Disk ✪✪✪◌◌

Diarios De Motocicleta

Regija 2 Video Collection Int. Ltd

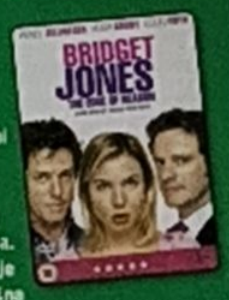
Piše se leto 1951. Dva mlada Argentinca, Alberto Granado (Rodrigo de la Serna) in študent medicine Ernesto Guevara (Gael Garcia Bernal), se odpravita na epsko potovanje preko Latinske Amerike: od Buenos Airesa do inkovskih ruševin Cuzca in krajev v amazonski džungli, na katere je pozabil tudi bog. Cilj: dekleta, pivo in spoznavanje samega sebe. Sredstvo: star motor, imenovan La Poderosa ("Mogočni").

Ernesto je kasneje postal "El Che", ena najbolj znanih političnih osebnost 20. stoletja, a to navsezadnje ni pomembno: film namreč ne govori o revolucijah, temveč o potovanju, ki je spremenilo in za zmeraj zaznamovalo oba popotnika. Intimni portret Cheja pred baretko in cigaro je briljantna pripoved o odraščanju, predvsem pa poklon prijateljstvu, mladostni zagnanosti in idealizmu. Če dodamo še spektakularno fotografijo, je jasno, da *Diarios de motocicleta*, ne potrebuje nobenega dodatnega priporočila več.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪◌◌

DVDKotiček

Bridget Jones: The Edge Of Reason
Regija 2



Prikupna tridesetletnica z velikimi spodnjicami in najmanj skritim dnevnikom na svetu, ki nas je v *Bridget Jones's Diary* očarala s svojimi večnimi dilemami o življenju in ljubezni, se vrača v nedomiselnem nadaljevanju romantične komedije, ki ponavlja prežvečene formule iz prvega dela. *Bridget Jones: The Edge of Reason* je polomija, ki dokazuje, da so uspešna nadaljevanja filmov tako verjetna kot to, da bo Bridget kdaj izgubila pet kilogramov, se poročila z Markom in živela srečno do konca svojih dni. Največja pohvala, ki jo lahko izrečemo, je: pogojno zabavno.

✪✪✪◌◌

The Terminal
Regija 2

Kdo bi si mislil – tudi veliki Steven Spielberg zna brcniti v temo. Tom Hanks igra Viktorja Navorskega, obiskovalca ZDA iz izmišljene vzhodnoevropske države Krakozhie. Ko v njegovi domovini pride do državnega prevrata, ostane brez veljavnih dokumentov in obtiči na letališču JFK – ne more se vrniti domov niti stopiti na ameriška tla. Dilema v stilu *Čakajoč Godota*, filtrirana skozi strah in paranojo po 11. septembru, bi lahko bila izvrsten material, zaradi grozljivo klišejskih likov in pretirane sentimentalnosti pa bi lahko *The Terminal* mirne duše poimenovali *Forrest Gump 2*.

✪✪◌◌◌

Ju-on: The Grudge
Regija 2

Japonska je v zadnjih letih doživela pravi razcvet žanra grozljivk, še zlasti na račun dveh mogočnih franšiz, *Ju-On* in *Ringu*. *Ju-On: The Grudge* je hladna atmosferske groze, pripoved o duhovih ljudi, ki so umrli nasilne smrti, v trenutku velikega besa, njihove duše pa strašijo vse tiste, ki stopijo na kraj njihove pogube (in ne, skrivanje pod odejo ne pomaga). Čeprav morda res ne dosega veličine *Night of the Living Dead* ali *Texas Chainsaw Massacre*, pa uspe pošteno prestrašiti s presenetljivo malo krvi in nasilja, kar je danes prava redkost.

✪✪✪◌◌

Mean Girls
Regija 2

Zloba pubertetnic je postala reden vir navdiha za filme z najstniško tematiko, vse odkar je *Heathers* pred šestnajstimi leti definiral žanr. Cady (Lindsay Lohan) je odraščala v Afriki, kar seveda povzroči nemalo težav, ko se mora spopasti s pravili in klikami ameriške srednje šole: razpeta med svoja prijatelja in skupino priljubljenih dekliet se zaplete v spletke, na katere bi bil ponosen sam Machiavelli. *Mean Girls* se iz komedije sprevrže v moralistično pridiganje o vrednosti pravega prijateljstva in potrebi po lastni identiteti, zaradi česar kljub solidnemu humorju in satiri pušča slab priokus.

✪✪◌◌◌

SUN RISE d.o.o.
http://www.sunrise.si

Maloprodaja
Alpska 50
4248 Lesce
Tel.: 04/53 02 660
lesce@sunrise.si

Maloprodaja
Kapucinski trg 8
4220 Šk. Loka
Tel.: 04/51 50 830
sk-loka@sunrise.si

Veleprodaja
Leskoškova 12
1000 Ljubljana
Tel.: 01/52 40 288
info@sunrise.si

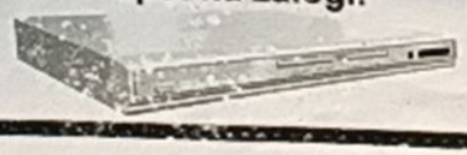
ABIT Your Reliable Partner
ABIT FATAL1TY AN8

ohišja
Hipomedia

Chicony
tipkovnice in web kamere

Genius
zvočniki in miške

AVIXE
USB pomnilniki

YAMADA
DVD predvajalnik Yamada 6700
spet na zalogi!


Spletne strani

NOVICE S ČUDAŠKEGA KONCA INTERNETA

Zaenkrat mu je uspelo zaobiti ameriško zakonodajo.

Zmaga VoIP

Brezplačno kosilo ne obstaja, obstajajo pa brezplačni telefonski pogovori

Odločitve ameriške Zvezne komisije za komunikacije (Federal Communication Commission – FCC) niso vedno razumne. Trenutno se trudi ameriški televiziji vsiliti nove zakone o spodobnosti, ki so jih podžgale nedolžnost ubijajoče razgaljene dojke Janet Jackson med Super Bowlom in kletvica pevca U2, Bona, na televiziji. Šokirano pa smo zazijali, ko smo izvedeli, da ameriški ponudniki kabelske televizije zdaj plačujejo kazni za nespodobnost še pred predvajanjem filmov brez izrezanih scen ali takih z dvomljivo vsebino.

FCC je novembra lani odločila, da posamične države ne bodo imele pravice same regulirati tehnologije Voice over IP, sodišče v Missouriju pa je to odločitev podprlo. Kdo? Kaj?

VoIP – tehnologija, ki se nam trenutno zdi ena najbolj zanimivih – je inovacija, ki omogoča glasovno komunikacijo od koderkoli na svetu preko interneta. Omo-

Neskončnost
THE ZOOM QUILT

Med umetnostnimi projekti skupin avtorjev si ta resnično zasluži dodeljen naziv. Kar 15 avtorjev je prispevalo k razvoju te navidezno neskončne slike, ki jo je praktično nemogoče opisati le z besedami – to ne uspeva niti gobezdalom, kot smo člani uredništva *PCF*. Bomo pa poskušali:

Na statično sliko na zaslonu lahko kliknete ter z miško približate ali oddaljite pogled. Če miško povlečete nazaj, se bodo najmanjše podrobnosti v sredini slike pomaknile proti vam, tako da vas bo "potegnilo" v sliko, da si boste lahko ogledali več podrobnosti. To se nadaljuje, dokler tisto, kar je bilo prej sredina, ne uokviri slike in začno se pojavljati nove podrobnosti. In tako v neskončnost. Brez zastojev, brez vidnih šivov in brez goljufanja.

Mogoče tega premikajočega se spletnega trika res ni mogoče prav pojasniti. Predlagamo, da si ga preprosto ogledate, ker je resnično neverjeten. Do amena.

www.duracel.de/zoom/zoom.htm

Športni duh
HARVARD SUCKS

Yale in Harvard, dve vodilni ameriški univerzi, se ne marata pretirano. Takšna oblika tekmovanja pa ni omejena le na ZDA, saj jo lahko najdemo tudi v drugih državah. In seveda zajema vse vidike študentskega življenja v obeh ustanovah. Prav zato pa je videti, da je šlo nekaj pošteno narobe, ko se je skupina študentov z Yala na nogometno tekmo med Yalom in Harvardom odpravila v majicah Harvarda.

Kaj hudiča se je torej dogajalo? Cilj je bil, da bo 1.800 navijačev Harvarda povedalo nekaj, kar študenti Yala vedo že leta: da je harvardska univerza bedna. Natisnjenih je bilo cel kup rdečih in belih kartonov, ki so jih delili nič hudega slutečim študentom Harvarda z zagotovilom, da se bo ob dvigovanju teh kartonov izpisalo "GO HARVARD". Spektakularen rezultat te zvite potegavščine si lahko ogledate na tej spletni strani. Ljubitelji Harvarda prav gotovo niso bili kaj posebej navdušeni.

www.harvardsucks.org

Vrtnarstvo
DIE SCREAMING WITH SHARP THINGS STUCK IN YOUR HEAD

Vrtni palčki so zlobni. Če imate vrtne palčke, ste tudi vi zlobni. Lahko ste za njih ali proti njim in če ste za njih, ste proti nam. Mogoče mislite, da so srčkani. Mogoče ste celo prepričani, da "poživijo vrt". Pa se motite. Ne le, da se motite – ste celo butasti. In grdi. Predvsem pa se motite. Tako zelo, zelo motite. Vi v zmoti živeči grdi idiot.

Če imate vrtnega palčka, pa ste pripravljeni priznati, da ste v zmoti živeč neumen idiot in se želite pokoriti, je na voljo tudi odpustek. Palčka lahko ubijete z vtikanjem ostrih predmetov v njegovo glavo.

Na tej strani boste našli celo vrsto slik tako ugonobljenih palčkov, ki jih je doletela pravična kazen. Če mislite, da ni tako, potem ste vi tisti, ki si zasluži oster predmet zapičen v glavo. Da.

www.bifrost.com.au/hosting/gnomes/index.html

goča torej brezplačno čvekanje s teto Gerlindo v Avstraliji. *Skype* (**www.skype.com**) je trenutno verjetno najpopularnejši sistem, ki ponuja VoIP, obstaja pa še veliko podobnih, vključno z najnovejšo inkarnacijo odjemalca za internetni klepet, *Trillian*.

Seveda nove tehnologije močno jezijo tiste, ki služijo denar z zastarelo tehnologijo, kot so telefoni, zato je očitno edina reakcija, ki to ta podjetja zmorejo, jokavo tekanje na sodišča. Doslej pa je tehnologija preživela kar nekaj poskusov korporativnega nadzora.

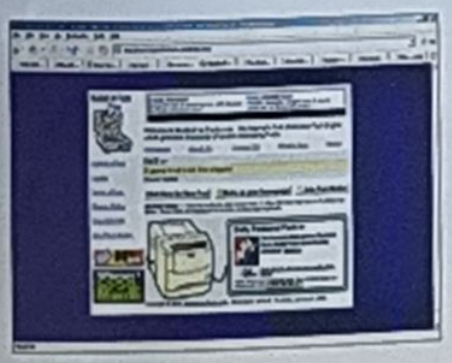
FCC pa še vedno po sokolje spremlja te sisteme in postavlja omejitve. Zahtevajo dosledno visoko kvaliteto storitev in zagotovljeno povezavo z intervencijskimi službami. Pesimisti pa se sprašujejo, če ni le vprašanje časa, ko bo VoIP postal vir državnega zaslužka preko davkov. Podobne reakcije lahko tudi pri nas zajezijo nadaljnji razvoj te tehnologije, zato vam priporočamo, da čim prej pričnete uporabljati VoIP, saj bodo brezplačne klice teže ukinili, če bo imela tehnologija veliko uporabnikov. **PCF**

"Ameriški ponudniki kabelske televizije zdaj plačujejo kazni še pred predvajanjem žgečkljivih filmov"

Forum Suprnova

Zdaj, ko je legendarna stran za BitTorrent zaprta, vsakdo rad ugiba naprej, kaj se bo zgodilo. Če hočete ostati na tekočem, obiščite še vedno živahen forum strani.

www.suprnovaforums.net



Informacije
HOOKED ON FACTS

Hitrost običajne dežne kaplje je neverjetnih 11 kilometrov na uro. Ženske mežikajo skoraj dvakrat pogosteje kot moški. Ketchup se je v 30. letih 19. stoletja prodajal kot zdravilo.

Neznana dejstva: obstajajo v tistem zmedenem prostoru med "uporabnim" in "neuporabnim". Sama zase niso v nobeno pomoč, ko pa jih vključite v debato, v kateri bi radi sogovorniku dokazali, da se noro moti, lahko kakšno takšno dejstvo postane vaše najmočnejše orožje in najboljši prijatelj. Da bi lahko zmagali v vsakem prepiru, se torej naučite čim več takšnih dejstev. Nikoli ne veste, kdaj jih boste potrebovali.

Ta spletna stran je polna takšnih nepomembnih informacij. Ali ste vedeli, da je Atlantik bojda bolj slan od Pacifika? Da običajna okušalna brbončica živi le 10 dni, potem pa jo zamenja nova? Da kikiriki ni orešček temveč stročnica? In tako naprej. Vprašanje je le, kako ste sploh preživeli do danes brez dostopa do tako pomembnih informacij?

www.hookedonfacts.com/index.htm

Odštevanje
THE DEATH CLOCK

Pisec tega sestavka bo od začetka tega pisanja bojda živel le še 2.158.149.267 sekund. 8. avgust 2073 je dan, ko se bo ura iztekla in bo potrebno odvandrati na večna lovišča. Ne vemo točno, kaj je bolj strašljivo: buljenje v odštevanje dragocenih sekund in neizogibno pričakovanje trenutka do zadnjega diha ali to, da mi hladen objem smrti ne bo preprečil dočakati 101. rojstnega dneva.

Death Clock od vas zahteva nekaj enostavnih informacij – datum rojstva, spol, odnos (optimist, pesimist, nevtralen), če ste kadilec ali ne, ter indeks telesne teže – iz tega pa ustvari nekoliko naključno, pogojno natančno življenjsko dobo, ki je prav navdušujoče predstavljena v sekundah. Stran ponuja tudi nekaj dodatnih, seveda morbidnih informacij o smrti ter nekaj uporabnih nasvetov, ki vam bodo zagotovili, da se boste še nekaj časa izogibali smrti. Stran ima tudi velik arhiv, v katerem so podrobne informacije o tem, kako so se stegnile znane osebnosti. Bodite veseli, ker konec vsekakor bo.

www.deathclock.com

Avtorska patrulja

Medtem ko je BitTorrent tarča vse več napadov, se hrabri posamezniki še vedno borijo: PCF spremlja dogajanje

Če mogoče ne spremljate zadev, naj pojasnimo, da je bil BitTorrent najpopularnejši medij za izmenjavo datotek. Tradicionalna omrežja P2P so se bodisi znašla pred sodišči, čakajo na postopek ali pa so se prelevila v prečiščene legalne storitve za snemanje datotek, zato se je na tisoče uporabnikov preselilo na to drugo platformo za prenašanje datotek.

BitTorrent je sam po sebi popolnoma legitimen način za prenašanje vsebin, se pa uporablja tudi za nelegalno izmenjavo glasbe, filmov in programske opreme. To pomeni, da so morali borci proti takšni izmenjavi najti nov način za napad, za kar so potrebovali kar nekaj časa. Zdaj so ga seveda našli – rezultat njihovega dela pa je ta, da se strani, ki uporabnikom omogočajo iskanje drugih s ponujanjem povezav BitTorrent, zapirajo kar po vrsti. Kot smo že povedali, je Suprnova, verjetno največja in najbolj obiskana stran, klonila konec lanskega leta, sledile pa so ji še mnoge druge manjše strani. Zaradi različnih zakonov za zaščito avtorskih pravic v državah, kjer so takšne strani postavljene, in zaradi nejasne legalnosti oziroma nelegalnosti povezav BitTorrent, pa se mnogi sprašujejo, če je takšno ukinjanje strani sploh legitimno. Nekaj hrabrih strani pa se kar noče ukloniti.

Loki Torrent (**www.lokitorrent.com**) čaka tožba, ki jo je sprožila MPAA, lastniki strani pa so se odločili boriti. "Če sta vam ta stran ali izmenjava datotek kakorkoli koristila, je zdaj čas, da nam izkažete podporo," pravijo. "Za odvetnike bomo potrebovali skoraj 30.000 USD mesečno... Pomagajte nam v borbi in zagotovite, da vaša pravica do izmenjave ne bo kar poniknila." Proces bo najverjetneje vroč in Avtorska patrulja ga bo pozorno spremljala. Lastnikom Loki Torrenta je uspelo zbrati dovolj denarja za prvi mesec procesa, potrebovali pa bodo še veliko več. Ne glede na rezultat pa bo ta proces jasno pokazal, koliko kontrole dejansko imajo velike korporacije.

Medtem pa projekt eXeem razvija sistem za izmenjavo datotek BitTorrent brez centralne spletne strani.

Boj bo krvav: Loki Torrent se bo spopadel z odvetniki korporacij.

Fotografija Chris Garbutt

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 3. MAJA

- Se sistem Windows XP noče zagnati?
- Vas računalnik ne pusti na internet?
- Igre brez razloga prenehajo delovati?
- Glasba ne zveni tako, kot bi morala?
- Neznanci uporabljajo vašo povezavo?

4 MINUTE ZA POPRAVILO!

PLUS PROCESOR CELL, BOILING POINT, SUPERTEST MONITORJEV!

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Mraz vs. HRco off

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave

Izziv meseca: Življenje po življenju

5.3.2005

Dragi dnevnik, danes je nek šaljivec na naš forum zapisal, da naj ta mesec opišem življenje po življenju. Hehehe, kje ljudje pobirajo takšne fore. Kaj je res mislil, da bi urednik tvegal najboljšega pisca *PCFormata* za tako tvegano nalogo. Opomba: ne pozabi nahraniti psička.

12.3.2005

Šef me je danes poklical k sebi in rekel, da ima za mene pravi izziv. Predlagal je, naj opišem "življenje po življenju". Najprej sem se smejal, ko pa sem videl, da misli resno, sem milo zajokal. Ampak to priznam samo tebi, dragi dnevnik. (če komu poveš, te bom celega porisal s telebajski.) Sprva sem bil grozno razočaran in prepričan, da se me hočejo pri reviji znebiti. Pa me je šef pomiril. Dejal je, da mi ni dal te naloge zato, ker bi bil najslabši, ampak zato, ker sem najboljši izmed njegovih piscev in me ima rad kot svojega sina, da pa tega ne smem povedati drugim, da ne bodo ljubosumni. Saj, če bolje pomislim, ima prav. Res sem najboljši. Izziva sem bom lotil znanstveno. Ker sem tudi znanstvenik. Zelo dober... morda celo najboljši.

13.3.2005

Sicer trinajsti verjetno ni najboljši datum za takšno početje, ampak danes moram izbrati način, s katerim se bom poslal v življenje po življenju. Pomembno pri tem je dvoje: 1.) ne sme preveč boleti in 2.) ne smem, jasno, do konca umreti, ker moram o izkušnji še nekaj napisati in pokasirati honorar. Grem zdaj po literaturo v knjižnico. Nujno: včeraj zaradi stresa pozabil nahraniti psička. Obvezno danes!

13.3.2005 (popoldan)

V knjižnici mi niso hoteli posoditi niti ene knjige o samomorih, ker so rekli, da je potem ne bom nazaj prinesel. Naj se jim popek navzven obrne, barabe. Grem raziskat internet.

16.3.2005

Ko sem izločil strel mimo možganov, tek čez motorno žago in klasičen harakiri z enim ovinkom manj, sta ostala samo še dva kandidata. Prvi je skok na glavo iz četrtega nadstropja na, pazi finto, blazino. Tako bi se gotovo ubil, ampak spet ne tako zelo – obstajala bi zdravo velika možnost, da bi me spravili spet k sebi. Druga možnost je obešanje, s tem, da bi moral, že ko bi visel, poklicati na reševalno postajo, da bi me fantje potegnili dol, preden bi se dokončno spremenil v okrasek za novoletno jelko. Bom do večera še malo razmislil o obeh možnostih. Sem ta teden že nahranil psička?

16.3.2005 (zvečer)

Sprva sem se bolj nagibal k prvi možnosti, potem pa sem našel luknjo v načrtu. Kaj če bi kdo umaknil varnostno blazino, ko bi jaz že skočil? Jutri grem po vrv in hrano za psička.

17.3.2005

Danes je dan. Sicer niso imeli take debeline vrvi, kot sem želel, ampak tudi ta bi morala držati. Kraj zločina nad samim seboj bo nad bazenčkom, ker ravno tam teče dovolj debela cev, na katero bom privezal vrv, pa še spektakularno bo videti, ko me bodo našli. Predvidel sem tudi to, da z zadrgnjenim vratom ne bom mogel govoriti, zato sem zvito sprogramiral računalnik, da bo on poklical na reševalno postajo namesto mene. Zvit sem kot bobi-palčka. Psička bom nahranil, ko pridem nazaj. Dnevnik, začeli mi srečo.

Tu se dnevnik, ki smo ga našli 27. marca, zaključi. Gregorja ne najdemo nikjer. Dolžan nam je še tri članke, tako da se lahko nadeja konkretnih penalov pri plači, ko se bo spet prikazal. Bil bi lahko vsaj toliko odgovoren, da bi prišel nahraniti svojega belega morskega psa, ki ga je imel kot domačo žival zaprtega v bazenu. Kdo ve, kaj je ubogi psiček ta čas jedel.

IZZOVITE MRAZA

Skočite na *PCF forum* in postavite Gregorju izziv, ki mu bo enkrat za vselej vzel voljo do življenja.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformat slo.net/forum**

PCFormat 37 - ste zadovoljni ali ja? komentarji, graje...
Boš vidu drug mesec goro pisem jeznih mam. Za nagrado pismo meseca bo pa tokrat kak prašek ali pa kuhovnica
Avtor: Smeh^^

WAAAAA....FUL ZAKON
sam vseeno ne kapiram. v bistvu je to kr neki
Avtor: P@3ot

Naj slo raper?
ja kr en...raza barve. bljak... najbr2 zato ker je velik punc na šoli.. al ma pa ravnatelj enostavno rad roza barvo
Avtor: pcgirl

Sveta Biblija za n00be...
stnica sem poslal v trgovino (seveda računalniško) po USB ključ, on pa me lulce iz železnine, da nimajo 256 milimetrskih ključov. en sošolec si je formatiral disk, po ponovni instalaciji win98 pa me lulce, kako stane barva za grafično, ker se mu je izpisznila in kaže samo 16 barv namesto 65550.
Avtor: Tovariš Stalin

Fwd >> Fwd

Barbara ugotavlja, da smo ljudje čisti megalomani in da je včasih dobro paziti, česa si želimo

Mogoče vam člani družine (prijateljev tako ali tako očitno nimate) težijo, da so vaši prdci morilski in prav gotovo ste jih že poskušali prižigati. A dajte si dopovedati, da iperit ni priznano pogonsko gorivo, ne glede na to, da vaši bližnji ob govorih vašega črevesja dobivajo mehurje.

Moški so trdno prepričani, da so družabniki njihovih priveskov zgovoren indikator dimenzij teh priveskov. Pa niso. In s poraščenimi izvedbami žogic za namizni tenis pripadnic ženskega spola ne boste impresionirali, pa četudi jih razstavite v medeninasti obliki.

Čudnih pobožnih želj pa niso zmožni le predstavniki domnevno močnejšega spola, temveč tudi nežnejše in precej bolj inteligentne ženske. Iz malega res raste veliko, a so meje tega velikega precej jasno določene in vsekakor ne dosegajo metra in pol. Prav res ne.

Občasno pa srečamo tudi kak primerek razumnega bitja moškega prepričanja, ki mu je popolnoma jasno, kako se stvarem streže. Recimo temu razumna predigra...

Samošeto...

BOLJ IN MANJ GLOBOKI RAZMISLEKI

Ali je čas, da damo filmom noge?

Kakšna je prihodnost video predvajalnikov? Pomagajte nam pri sodbi

Predvajalniki, ki nam omogočajo gledanje filmov med opravljanjem velike potrebe, so zadnja modna smernica, ki se kot gripa širi po zemeljski obli. Prej ali slej bomo na vrsti tudi Slovenci, zato se počutimo poklicane, da vas pripravimo na ta val, preden vam spodnese noge in vas pošlje z nosom naprej na trdo srečanje s podlago.

Da se teksta ne bi lotili nepripravljeni, tokrat žal revije ne boste mogli začeti brati od zadaj naprej, ampak boste morali najprej skočiti na začetek in si tam ogledati, kakšne vrste prenosnih predvajalnikov filmov sploh imamo. Če ste tam že bili, pa vam je verjetno jasno, da ni vse, kar zadeva te ročne predvajalnike video datotek prepleskano v rožnato barvo. Tako ideja kot izvedba imata nekaj resnih težav, zaradi katerih se boste v njuni družbi včasih počutili neumno, kot takrat, ko vas je vonj po zažganem po desetih kilometrih vožnje spomnil, da ste pozabili spustiti ročno zavoro. Če smo realni, nekaj teh težav ne bo nikoli premostljivih, zato se upravičeno sprašujemo, če zamisel o filmih na vaši dlani sploh vodi kam ali pa morda drvi s 300km/h proti betonskemu zidu na koncu slepe ulice. Poglejmo scenarij, po katerem se zadeva pokaže v svoji najlepši luči in črn scenarij, ki bo z lopato predrl vašo možgansko ovojnico in tam zasadil semena dvoma.

NAJBOLJŠI SCENARIJ

Šef je pravkar pohvalil vašo vztrajnost, odločnost in trdo delo. Za nagrado vas je poslal na poslovno pot v Los Angeles, kjer boste v imenu podjetja glavni sodnik na tekmovanju za miss zgorajbrezspodajskorajbrez. Ob slovesu vam v roko stisne 300 dolarjev žepnine (za nobel večerjo in eksotično masažo), karto za ogled košarkarske tekme in prenosni predvajalnik filmov. "Obdržite ga, zaslužili ste si," vam reče in se vam očetovsko nasmehne.

Predvajalnik dobre volje sprejmete in na poletu od Brnika do Kalifornije se obnese super. Pri ogledu nekega romantičnega filma se vam pridruži prelepa mladenka, ki sedi na sosednjem sedežu letala in na koncu zaspi na vaši rami. Polet ni kratek, zato je prava sreča, da ste vzeli s seboj rezervne baterije. Ko se naveličate gledanja *Simpsonov*, si nastavite predvajanje mirne glasbe in prijetno zadremate. Ob koncu nekajurnega poleta se počutite odlično – to je bilo najboljše potovanje vašega življenja.

NAJSLABŠI SCENARIJ

Šef vas je pravkar nadrl kot psa. S spuščanjem živalskih krikov in pljuvanjem sline vam je dal vedeti, da ste nesposoben kreten, ki si še vezalk ne zna zavezati, tako kot je treba. Za kazen vas je poslal na službeno pot v Irak, kjer boste od vrat do vrat prodajali Biblijo. Ob slovesu vam v roko stisne 300 tolarjev žepnine (za žemljico in sok) in prenosni predvajalnik filmov. "Na poti ven ga nesite na servis v 1. nadstropje," zarenči in zaloputne vrata za vami.

Predvajalnik "po nesreči" odnesete s seboj in na poletu od Brnika do Bagdada se obnese zanič. Pri ogledu filma o letalski nesreči se vam pridruži zavaljeni možakar, ki sedi na dveh sosednjih sedežih in vas ob koncu filma od strahu pobruha po rami. Nato je na vrsti trilogija *Gospodar prstanov*. Na majhnem zaslonu pri nizki ločljivosti in slabi kvaliteti zvoka film izgubi ves čar in po dveh urah vam zaradi buljenja v majhen zaslon poči žilica v očesu, kar ni nikoli prijetno. Vseeno se že skoraj vživite v film, ko se predvajalniku nenadoma spraznijo baterije. Seveda s seboj nimate nadomestnih. Preostanek poleta preživite ob pomirjanju paničnega soseda, ki vam ob enem izmed svojih izbruhov izbije iz rok predvajalnik. Zdaj bo serviser zares imel kaj popravljati.

Verjamemo, da bi sami raje bili glavni akter prvega scenarija, toda življenje ne vozi vedno po avtocesti (zadnja avtomobilistična primerjava v tem članku, obljubimo). Kakorkoli že, mi smo svoje povedali, zdaj pa je pravi čas, da poveste svoje še vi. Da se vas bo slišalo malo dlje, se odpravite na naš forum na spletni strani www.pcformatslo.net/forum in razglasite svoje mnenje celotnemu svetu.

NASLEDNJI MESEC
PCFormat 39 bo v prodaji 3.5.2005

Ali bodo prenosni video predvajalniki naslednja velika stvar?

Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

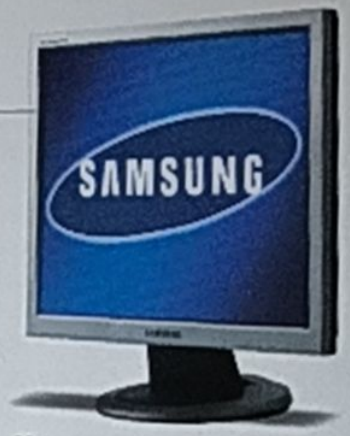
Prenosni računalnik PRESTIGIO
NOBILE 159W

359.990 sit
12 x 29.999 sit

- procesor Intel Pentium-M Centrino 1.7 GHz Dothan, 2 MB L2
- pomnilnik 512 MB DDR
- trdi disk 80 GB, 5400 obratov/min
- grafična kartica ATI Radeon 9700 Mobility, 256 MB, tv-out
- zaslon 15,4" TFT 1680 x 1050
- dvoplastni zapisovalnik DVD±R/
- modem 56k, FireWire, USB 2.0, BlueTooth, LAN 10/100 MBit, WLAN 54 Mbit
- čitalec spominskih kartic SD, MMC, MS
- masa 2,71 kg; garancija 2 leti

darilo: torbica

GAMERS CHOICE 2005!
19" LCD monitor SAMSUNG
913N



99.990 sit

- ločljivost: 1280x1024; svetilnost: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1; odzivni čas: 8 ms
- vidni kot: 160°/160°
- v sivi barvi; garancija 3 leta

darilo: igra Prince of Persia: Warrior Within

Grafična kartica POINT OF VIEW
GF 6600 GT - AGP

51.990 sit

- Nvidia GeForce 6600 GT
- AGP 8x vodilo
- 8 cevovodov za izris pik
- 128 bitno spominsko vodilo
- 128 MB DDR3 pomnilnika 900 MHz, DVI, tv-out
- hitrost grafičnega procesorja 500 MHz
- podpora Direct X9 in Cine-FX 3.0
- 3 leta garancije

Osebni računalnik PC PLUS
DIABOLIC

159.990 sit

- AMD Athlon™ 64 3000+ XP BARTON 512 KB cache
- pomnilnik 512 MB DDR 400 Mhz
- trdi disk 160 GB 7200 obratov/min z 8 MB predpomnilnika
- grafična kartica ATI Radeon 9600 PRO, 256 MB, tv-out
- zapisovalnik DVD±R 16x dvoplastni
- ohišje Foxconn Diabolic
- 2 leti garancije

darilo: majica ATI

Laserski tiskalnik HP
LASERJET 1010

28.990 sit

- ločljivost tiskanja: 600 x 600 dpi
- hitrost tiskanja do 12 strani/min
- pomnilnik 8 MB
- tiskanje prve strani: 10 s
- USB vmesnik 2.0

17" LCD monitor PHILIPS
170C5BS

63.990 sit

- ločljivost: 1280x1024
- svetilnost: 250 cd/m2
- kontrast: 450:1
- odzivni čas: 16 ms
- vidni kot: 160°/140°
- garancija 3 leta

BOF Ljubljana, poslovni čas, trgovina: pon-sob: 9 - 21, bar: pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF BTC City, Hala 16 (nasproti Kolosseja), Ljubljana, tel.: 01 548 44 60
BOF Kranj, poslovni čas, trgovina / bar- / CD shop: pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19 / BOF TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, tel.: 04 281 27 10
BOF Maribor, poslovni čas, trgovina: pon-sob: 9 - 20, bar / CD shop: pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF Tržaška 7, Maribor, tel.: 02 320 73 70

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA DOMAČA OPRAVILA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD WWW

www.pcplus.si

PC plus PRIVILEGE servis

PC plus

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	Intel® Celeron® 2.667 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz	AMD Sempron 2800+	AMD Athlon XP 3100+	Intel® Pentium® 4 3.2 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S800-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4S800-MX	Asus A7V8X-X	Asus K8V-X	915P7AC - BEKRS
Pomnilnik:	**256 MB** DDR	**256 MB** DDR	**512MB** DDR	**512 MB** DDR	**512 MB** DDR (PC2700)	**512MB** DDR (PC3200)
Trdi disk:	**80 GB** 7.200 obr	**80 GB** 7.200 obr	**160 GB** 7.200 obr.	**80 GB** 7.200 obr	**160 GB** 7.200 obr.	**160 GB** 7.200 obr.
DVD pogon	**Combo DVD/CD-RW**	**Combo DVD/CD-RW**	Combo DVD/CD-RW	**DVD±RW 16x**	**DVD±RW 16x**	**DVD±RW 16x**
Grafika:	integrirana do 64MB + AGP	integrirana do 128MB + AGP	integrirana do 64 MB + AGP	**Radeon 9600SE 128MB, DDR, DVI, VO**	**Radeon 9600SE 128MB,DDR,DVI,VO**	**Radeon X600PRO 256MB,DDR,VIVO,DVI**
Zvok:	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok
Tipkovnica:	PCplus tipkovnica	PCplus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom	miška 3D, 5 tipk, s koleščkom	optična miška, 5 tipk, s koleščkom	Optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 120W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	...	...
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV kartica:	...	...	**TV kartica, čitalec kartic 7v1**		**TV kartica**	**TV kartica**
	84.900,-	**89.900,-**	**129.900,-**	**134.00,-**	**169.900,-**	**214.900,-**

NEC 72VM
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki
68.900,-

NEC 1770NX
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 12ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
DVI-D, Nastavljiv po višini
črn ali bel **89.900,-**

NEC 92VM
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
99.900,-

NEC 1970V
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Nastavljiv po višini
črn ali bel **109.900,-**

NEC 1970NX
S-IPS TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Nastavljiv po višini
DVI-D
črn ali bel **124.900,-**

MultiSync 2060NX
MVA TFT panel
Ločljivost:1600x1200 / 60Hz
Velikost pike: 0,255mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 600:1
Svetilnost: 250cd/m²
Nastavljiv po višini
DVI-I, DVI-D
234.900,-

NEC 1970GX
TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 8ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 400 cd/m²
Nastavljiv po višini
DVI-D, Opticlear screen technology
159.900,-

e-yama 17JN1
TN Wide Angle TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 300 cd/m²
58.900,-

VM PRO 455
Največja ločljivost: 1600x1280
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,25mm
59.900,-

ProLite E485S
MVA TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 800:1
Svetilnost: 300 cd/m²
109.900,-

Belinea 10 17 25
TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 hm
Kontrastno razmerje: 450:1
Odzivni čas:16ms
Svetilnost: 260cd/m²
Zvočniki
59.900,-

Belinea 10 19 01/02
TN panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas:16ms
Svetilnost: 250cd/m²
Zvočniki
82.900,-

Belinea 10 19 15
Premium MVA panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 700:1
Odzivni čas: 25ms
Svetilnost: 260cd/m²
Zvočniki, DVI-D
Nastavljiv po višini **109.900,-**

Notesnik PCplus Celeron
Procesor Intel Celeron 2.8 GHz
LCD zaslon 15.1"
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 40GB
DVD-RW pogon
Integr. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 5x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija
Slovenska tipkovnica
194.900,-

Notesnik PCplus CeleronM
Procesor Intel Celeron-M 1.4 GHz
LCD zaslon 15.1
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 40GB
DVD-RW pogon
Integr. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 4x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica
Programska oprema CyberLink DVD Solution
199.900,-

NEC Versa f-M500
Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Intel® Pentium® procesor-M
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN 802.11b/g
Intel® Pentium® M Procesor 1.5GHz,
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon, TV izhod
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, 56k modem, LAN 10/100,
4 v 1 čitalec kartic, Free DOS, Li-Ion baterija,
Teža 2.6 kg, Slovenska tipkovnica
269.900,-

166M
Ločljivost: 1024x768
Velikost pike: 0,297mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²
46.900,-

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Odzivni čas: 16ms
Svetilnost: 270cd/m²
Zvočniki
57.900,-

198EP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas: 25ms
Svetilnost: 250cd/m²
83.900,-

DVD+R mediji Ricoh 8x
10 kosov v paketu, Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x,Cake box
1.290,-

DVD+R mediji Ricoh 16x
10 kosov v paketu,Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 16x, Cake box
1.890,-

DVD+R mediji Ricoh 8x
25 kosov v paketu,Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 8x, Cake box
2.990,-

DVD+R DL mediji Ricoh 2.4x
1 kos,Kapaciteta 8,5 GB
Hitrost zapisovanja 2,4x, Jewel škatlica
1.890,-

Priloženi barvni pokrovčki!

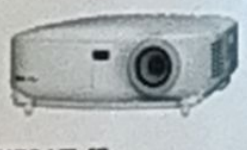
Ricoh Caplio RZ1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm, F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki
43.900,-

PODPIRA SLOVENSKE PODNAPISE

DivX predvajalnik Xoro HSD 310
Podpira DivX podnapise (sub, srt, smi)
Analog Stereo, Dolby Digital
DTS (koaksialni) audio izhod
Video cinch, S-video, AV SCART
Progressive scan YUV
PAL in NTSC podpora,
RGB združljiv SCART izhod
Nadgradljiv firmware
Daljinski upravljalec
16.900,-

DOMAČI KINO!!!

NEC VT 570
LCD tehnologija, ločljivost: 1024x768
Svetilnost: 1300 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
319.900,-



NEC VT 47
LCD tehnologija, ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
219.900,-

Vse cene so s ŠT in že vključujejo DDV, cene so informativne, vike so sicer omejene, ni mogoče vključiti vseh artiklov iz ponudbe na odgovorjamo. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Acord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana
Intel, Celeron, Intel inside, Pentium in Centrino so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Arthon XP so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo!
računalniška e-trgovina
www.pcplus.si
Nakup

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si